Навигатор игрового мира

№12 (32) 1999

Quake III Arena vs. Unreal Tournament - *противостояние эпох*

Tomb Raider: The Last Revelation - *Sex-символ тысячелетия*

Diablo II - *все, что вы хотели знать о Дьяволе*

special: KILLEDWARE - как убивают игры, Это волшебное слово Bleem!, Ваш тип игрока

previews: Duke Nukem Forever, Command & Conquer: Renegade, Sovereign

reviews Slave Zero, Sinistar: Unleashed, Rayman 2: The Great Escape, Indiana Jones and the Infernal Machine, Abomination: The Nemesis Project, Sim Theme Park, Close Combat IV: Battle of the Bulge, Сварог, Pharaoh, Battle Commander, TalonSoft's 12 O'Clock High: Bombing the Reich, Age of Wonders, Pandora's Box, NHL Championship 2000, FIFA 2000

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Привет!

Новый Год, любимый народом праздник: никакой тебе политики, семья, друзья, шампанское, подарки, телевизионные безумства, всеобщее помешательство на интернетовских чатах... И ощущение, что ты начинаешь жить заново, оставив позади большинство проблем, словно открываешь новую главу в книге собственной жизни.

Я очень надеюсь, что этот номер выйдет в свет в декабре, по крайней мере, редакция буквально "выложилась", чтобы журнал вернулся к нормальным срокам выхода. Так и хочется пообещать, что уж январский-то вы точно сможете почитать в январе :). Не буду обещать. Специально, чтоб не сглазить.

Хочу поблагодарить вас, всех читателей "Навигатора", за то, что не стали нас забрасывать тучей гневных писем по поводу "битых" демо-версий на последнем компакте. Было приятно, что в посланиях, которые пришли по этому досадному поводу с электронной и обычной почтой, значительно чаще содержались слова поддержки, чем разного рода "наезды".

К сожалению, я не в состоянии сейчас сказать, каким образом мы сможем вам компенсировать отрицательные эмоции, связанные с некачественным компактом, т.к. это зависит не только от редакции, но и от виновника "торжества" - завода по производству дисков. В любом случае, мы что-нибудь придумаем.

Отчетный месяц оказался урожайным как на восторги по поводу новых шедевров, так и на достаточно досадные разочарования. Чуть было не огребли в рейтингах по круглой десятке Quake III Arena и Unreal Tournament. Зато долгожданная девятая Ultima оказалась настолько тормозной...

Рекордно малое количество страниц в этом номере отведено под гайды и Z-zone, не потому, что нам не было чем их наполнить, а из-за раздувшихся основных игровых разделов.

Представляем на ваш суд новую рубрику - Killedware, в которой мы периодически будем рассказывать об отмененных проектах. Ведь интересно узнать, например, что же стряслось с разрекламированным Babylon 5, правда?

В последний момент в следующий номер перекочевал объемный материал о сотне игрушек, которые мы считаем наиболее выдающимися, так сказать - Navigator Millenium Top 100. А за ним и прохождение второй "Атлантиды", которое, поверьте, пригодится всем (ну, почти всем) счастливым обладателям квеста.

О редакционных планах на новый год пока распространяться не буду, скажу только, что они есть :).

С Новым Годом, друзья!

Искренне Ваш,

Игорь Бойко

Список игр в номере:

■ Опять разборки

Власти канадской провинции Квебек угрожают подать в суд на компании Sony и Nintendo, если те не выпустят к новогодним праздникам франкоязычные версии своих игр. Напомним, что Квебек - единственная провинция в Канаде, где официальным языком является французский. И по законам этого местечка, любая информация, даже если это слово "молоко" на борту развозного фургона, должна быть продублирована на французском...

Кстати, ходят слухи, что наезды на Sony и Nintendo - это только затравка. Позже правительство штата собирается взяться и за разработчиков игр для PC.

■ Анонсирован Dungeon Siege

Microsoft и Крис Тейлор из Gas Powered Games (создатель Total Annihilation) раскрыли подробности проекта, который более года держался в строжайшем секрете - Dungeon Siege.

Это будет гибрид RPG и RTS (немного ближе к ролевику) в стиле фэнтези, полностью трехмерный, с небывалым уровнем интерактивности игрового мира (двух: подземного и поверхностного) и на собственном движке. Основа сюжета – в очередной раз остановить вырвавшееся на свободу Зло.

Уже заработал сайт игры: www.dungeonsiege.com.

■ Визарды берутся за "Звездные войны"

Знаете, какая самая сокровенная мечта у Wizards of the Coast? Они жаждут создать ролевую игру на базе вселенной Star Wars. И, похоже, у них это получится, ибо сегодня "волшебники" получили заветную лицензию, и уже в конце следующего года собираются выпустить свой первый продукт. Интересно, станет ли он культовым среди поклонников настольных игр?

■ Click'и своего добились

Sierra, выкинув на свалку истории несколько месяцев назад два своих проекта, не упускает удобного момента для приобретения новых. Сегодня, наконец, было подписано долгожданное соглашение с Click Entertainment. Это разработчики ролевого проекта Throne of Darkness, которые остались без издателя после ссоры с Acclaim. Sierra заприметила лакомый кусочек со свойственным ей чутьем, а это значит, что во второй половине следующего года мы все-таки получим возможность посмотреть на эту игру в ее финальном варианте. Ну и еще раз хочется похвалить упорство создателей. Главное – никогда не сдаваться.

■ Невообразимый реализм

После того, как горячие испанцы из RebelAct Studios объявили об откладывании грандиозного проекта Blade до марта 2000 года, от них не поступало никакой информации. И лишь на днях, словно гость из загробного мира, менеджер игры заявил о приближении бета-версии. Одной из причин задержки стала необходимость серьезной переделки системы передвижения персонажа. Теперь он, вроде бы, будет двигаться еще реалистичнее, нежели мы видели в ролике. Куда уж больше...

Итак, март. Кстати, создатели не клянутся и не призывают всех святых. Просто и коротко обещают. И демку в конце этого месяца, в качестве подарка. Может, мы проведем за ней новогоднюю ночь?

■ Поговори со своим Мехом

Если вы еще не купили себе MechWarrior 3, но являетесь убежденным поклонником этой игровой серии, советуем сбегать в какой-нибудь приличный магазин и приобрести там лицензионную версию, которая теперь поставляется вместе с Game Commander, который позволяет отдавать игровые команды голосом. Например, произносите приказ - Acquire Target, а вам в ответ из колонок – Targeting! Весело и атмосфера поддерживается. Вот когда с бортовым компьютером вообще о чем угодно разговаривать можно будет...

■ Внимание, вирус!

Очередная напасть, на этот раз деморализующая посетителей чатов. Точнее, Internet Relay Chat. Зараза под названием Babylonia распространяется по каналам этой программы, предлагая пофиксить некий Y2K bug. Ну, нормальный человек сразу смекнет, что дело нечисто. Те же, кто попадутся в расставленную ловушку, окажутся во власти вируса. Последний, подождав соединения с Сетью, тихо и спокойно скачает деструктивную программку с одного японского сервера, а потом... Впрочем, до этого лучше не доводить и внимательнее следить за пробегающими сообщениями в IRC-чате.

■ Легенды футуристического Китая

Многие психологи считают, что нынешние фантасты обзаводятся десятками томов своих произведений лишь по причине подсознательной невозможности расстаться с придуманными героями. Рано или поздно, они, конечно, умирают, но на смену приходят дети, внуки и так далее. У создателя рыцарей Джедаев мания немного другого рода - героев много, но вся суть замешана на страшнейших фантастических сюжетах. Поэтому все, что рождается в гениальном мозгу Джастина Чина (Justin Chin), так или иначе связано с далеким будущим. Очередное творение, зовущееся New Legends: Sun Soo's Vengeance, грядет на наши головы в конце следующего года. А это обещает пусть и банальный экшн, но все-таки с примесью разнообразнейших эффектов, мощным AI, примочками из других жанров (вроде контроля за некоторыми NPC). Ко всему прочему, в проекте задействован движок Unreal, что уже говорит о высоком качестве. Что касается подоплеки... разобраться в страшном нагромождении имен и названий сложно. Ясно одно - действие происходит на территории бывшего Китая (бывшего, ибо на дворе глубокое будущее), и Зло исходит именно отсюда. Кстати, наш герой хочет стать ни много, ни мало, правителем новой империи. Чуть позже, уже в новом году, нам обещают более подробные, если можно так сказать, подробности. Надеемся, заключающиеся не только в длинных именах участников побоища.

■ Море ужаса

Скорее всего, многие из нас не знакомы с серией настольных игр Call of Cthulhu, созданных по мотивам произведений Г.Ф. Лавкрафта. Однако шанс просветиться есть, и даже не один. Издательская контора Headfirst Productions просто жаждет создать PC-проект на базе этой серии. По словам одного из представителей компании, это будет не просто шутер, и даже не Quake-клон. Достойным воплощением признан популярный нынче "ужастик", что-нибудь вроде Resident Evil, Nocturne или Silent Hill, но... не от третьего лица, а от первого. Разработчики считают такой подход очень удачным, и если удастся создать соответствующую атмосферу, получится несомненный хит. Который пока, к сожалению, располагается лишь в планах. Далеких.

■ **Железная чума**

Cavedog намеревается в марте следующего года выпустить аддон к Total Annihilation: Kingdoms - The Iron Plague. Вдаваться в историю и сыпать десятками неведомых названий не станем, пусть это будет для поклонников маленьким сюрпризом. Скажем лишь, что они получат в свое распоряжение новую расу, по 25 одиночных и сетевых миссий, Darien Crusades - новое онлайновое игрище через Boneyards, и, конечно же, возможность скачивать свежих юнитов с сайта разработчиков. Приятное дополнение к уже имеющемуся, ничего не скажешь. Пожалуй, фанаты останутся довольны.

■ **Доигрался...**

По информации газеты Finacial News, в суде Китая хакера приговорили к смертной казни за несанкционированный доступ в государственный банк. Беднягу зовут Хао Джингвен, он вместе со своим братом увел из Китайского Коммерческого Банка 720.000 юаней, в долларовом эквиваленте - это (внимание) $87.000! Мда. No comments, как говорится.

■ **Каждому Пятнице - по Робинзону!**

По заявлению представителя компании "Никита", в пятницу, 10-го декабря, в продажу поступит игра "Новый Робинзон". Вы еще ничего не слышали о ней? Если вкратце, то это творение персонально для любителей приключений. Название говорит само за себя: испытать на себе прелести пребывания городского жителя на необитаемом острове в наше время мечтают не многие. Но вот экстремально настроенные субъекты наверняка захотят хотя бы виртуально порыскать по острову в поисках пресной воды и пищи, побороться с крокодилом, встретиться с пятницами и пиратами... в общем, вдохнуть запах приключений полной грудью. К тому же игра отличается значительной свободой действий и включает в себя множество хитроумных мини-игр.

■ **Гип-гип-ура!!!**

Компания Sirtech сообщила великолепную новость. Вряд ли кто-то ожидал, что разработчики возьмутся за работу над продолжением Jagged Alliance 2. Это при неоконченной-то Wizardry 8. И тем не менее. Пусть не третья часть, но все-таки аддон - Jagged Alliance 2: Unfinished Business - появится! И уже в первом квартале следующего года!

Гражданская война закончилась. Арулько снова начала расцветать, мир и спокойствие воцарились в этой стране... Однако нашлись люди, решившие этот почти рай превратить в груду развалин. На этот раз опасность исходит от горнодобывающей компании Ricci Mining and Exploration, которая владела всеми шахтами Арулько до начала войны. Сейчас капиталисты хотят вернуть себе достояние народа, а чтобы их требования были выполнены, разместили в соседней стране ракетный плацдарм. За отказом последует залп. Наш старый знакомый Энрико принимает решение собрать команду наемников и отправить ее за бугор, разбираться с агрессорами.

Аддон должен получиться очень приличным. Обещается 6

уровней сложности, 10 новых наемников, 10 новых видов оружия, 20 секторов, возможность импортировать "сохранялки" из оригинальной версии и супертактическая фишка – отображение наиболее выгодной позиции на карте для каждого бойца.

Все-таки замечательные люди, эти "сиртеки" :) Честь и хвала им!

■ **Вечный Might&Magic**

Из 3DO просочились слухи о работе над новой игрой из серии Might and Magic, Legends of Might and Magic, которая должна выйти в конце следующего года. Похоже, одной из основных ее особенностей станет игра по Интернету группами, что-то вроде небольшой онлайновой вселенной. Причем разработчики утверждают, что у них в планах еще несколько онлайновых игр, а на форумах проскальзывали мысли о возможности объединения их всех в один большой мир. Впрочем, официальный анонс и подробности мы получим в январе, там и увидим, что это за фрукт.

■ **Радости старого лейчура**

Детям до 16 дальше не читать! Помните, когда группа озабоченных энтузиастов выпустила патч для TR, который раздевал Лару? Вот-вот, такой же патч появился для Drakan'а - ужас просто. И, если верить слухам, над ним трудились несознательные разработчики игры (и это вместо того, чтобы честно трудится над адд-оном!) - ничего святого у программистов не осталось :).

Всем развратникам следует устремиться на: http://www.surreal-news.com/images/rynn/nude_rynn3.htm.

Новости подготовили ***JazzCat, Redguard Константин Подстрешный*** по пресс-релизам разработчиков и публикациям в Интернет.

ВПЕРВЫЕ В ИСТОРИИ МОСКВЫ!

УНИКАЛЬНЫЙ БУКЛЕТ С ПОЛНОЙ СХЕМОЙ МОСКОВСКОГО МЕТРО. ВКЛЮЧАЕТ: ПОДРОБНУЮ СХЕМУ ВСЕХ ПЕРЕХОДОВ И ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ НЕОБХОДИМЕЙШУЮ ИНФОРМАЦИЮ.

3 РУБЛЯ И ОН - ВАШ!

почтовый бланк заказа ______

ПОЧТОВЫЙ ИНДЕКС: ______
АДРЕС: ______

Ф.И.О.: ______
Телефон: ______
E-Mail: ______
Прошу выслать мне данный буклет в количестве ____ экземпляр(ов)

Бланк заказа высылайте по адресу:
129281, Москва, ул. Летчика Бабушкина, д.26
или e-mail: rk-ritm@mail.ru
стоимость одного экземпляра без почтовых расходов: 3 рубля.

ВЫ ЗАИНТЕРЕСОВАНЫ В ЭФФЕКТИВНОЙ

РЕКЛАМЕ?

В ЭТОМ СЛУЧАЕ:

* ДЛЯ ВАС НЕДОРОГОЕ И ЭФФЕКТИВНОЕ РЕКЛАМНОЕ МЕСТО В КРУПНОТИРАЖНОМ БУКЛЕТЕ;
* ДЛЯ ПОСТОЯННЫХ ЗАКАЗЧИКОВ - НАКОПИТЕЛЬНЫЕ СКИДКИ;
* ДЛЯ КРУПНОГО КЛИЕНТА ВОЗМОЖЕН ВЫПУСК ЭКСКЛЮЗИВНОГО ТИРАЖА С РЕКЛАМОЙ ЗАКАЗЧИКА;
* ОБЪЕМНЫЕ РЕКЛАМНЫЕ СКИДКИ ДО 40%;
* ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ СКИДКИ НА РЕКЛАМУ ПРИ РАСПРОСТРАНЕНИИ НАШЕГО БУКЛЕТА В ВАШЕЙ ТОРГОВОЙ СЕТИ;
* ВОЗМОЖНО УВЕЛИЧЕНИЕ ТИРАЖЕЙ С РЕКЛАМОЙ ЗАКАЗЧИКА ПО СЕБЕСТОИМОСТИ ПОЛИГРАФИИ.

телефон для рекламодателей: 103-4562

наш телефон: 472-1755

Константин Подстрешный

Duke Nukem Forever

"Hailto the king, baby!"
Duke Nukem

Жанр	Action/Adventure
Издатель	GT Interactive
Разработчик	3D Realms
Дата выхода	"А когда будет готова"

Как, бывало, выйдешь на улицу, да начнешь стрелять по свиньям-полицейским... Ага, попались! Думаете, это статья про Grand Theft Auto? Конечно, нет, вы же заголовок видели - там ясно написано – DN4ever.

"Какой такой Дюк? Это тот, что ли, который во времена первой "Кваки" был? Еще продолжение делать собирались. Обещали выпустить в конце 1997, но перенесли релиз на весну 98, потом сменили движок с Quake 2 на Unreal и отложили до августа 98. Для справки: на дворе конец 1999. Так выйдет он когда-нибудь!?" – приблизительно такие мысли возникали в голове рядового геймера при упоминании потертого, но все еще культового имени Дюка Ньюкема. Из-за непрерывной волокиты с датой релиза все уже начали обзывать DN4ever нехорошими словами, которые и Ромеро со своей Дай-Ка-Таней не слышал. Но тут 3D Realms сделала ход конем – и выложила перед уважительно притихшей общественностью пачку скриншотов. Геймеры в момент забыли обиды и уселись в кружок любоваться результатом четырехлетней работы 3D Realms.

У нас все как у людей...

Даже сюжет будет, без него никак. Очередное вторжение очередных чужих, очередной супергерой примеряет на грудь медаль имени "Билла Героя Галактики" и отправляется спасать Мир. Главный плохой здесь – доктор Proton, который, вроде как, был боссом еще в самом первом, спрайтовом и платформенном "Дюке". (Если со времен EGA ничего не изменилось, то этот доктор - наполовину киборг). Протон украл из секретной техасской базы (с той самой, с Area 51, видимо, Лара Крофт там не все успела разграбить...) инопланетный артефакт, и позвонил своим союзникам-пришельцам, чтобы они вернулись - захапать нашу Землю.

В игре будут не только враги, есть у Дюка и друзья – например, горячая дамочка с зашибенным именем – Bombshell (которую Дюк спас от фирменного зомбирования доктора Протона), или старатель с Дикого Запада - Gus.

Aliens go home!

Инопланетян придумывают исключительно в фирмах-создателях компьютерных игр, по десять штук в коробочке. Ходит байка, что для этого существует даже специальный человек, которого не кормят дня два,

и только тогда он начинает выдумывать по-настоящему приличных монстров. Кибердемон, наверное, родился в уме Кармака и Ромеры, когда те застряли в лифте не меньше, чем на неделю. 3D Realms решила ответственно подойти к созданию инопланетной нечисти. Правда, зверинец пока хранится в тайне, но известно, что от Duke 3D останутся осьминоги и свиньи-полицейские – фирменный знак дюковской серии. Руководить своими туповатыми и сильными компаньонами будут классические - дохлые, но умные пришельцы. Те самые, с тельцем рахитика и миндалевидными глазами. Зачем пучеглазики прилетели на Землю? Конечно за нашими женщинами! Поставьте себя на место бедных злиенов и представьте их пучеглазых дам – тяжело, небось, тыквоголовым было, вот к нам и подались.

Пришельцы угнали стадо бизонов? Так откопаем BFG войны!

DN славился отличным арсеналом, DN4ever не должен уронить планку. Часть оружия досталась ему в наследство от предыдущего Дюка – пистолет (большой пистолет!), шотган, RPG, и shrinker. Из новинок есть очень красивая бензопила – правда, до размеров DOOM'овской не дотягивает, но все равно помахать ей хочется, и какая-то из американских штурмовых винтовок с подствольным гранатометом.

Еще дадут возможность покататься в многочисленных механизмах, выглядеть это, скорее всего, будет как в SIN или Shadow Warrior. На месте останется Jetpack.

К сожалению, Ричард Грей (который Levelord) не работает над дизайном уровней в DN4ever, он сейчас сбежал в Ritual Entertainment и всю клепает F.A.K.K. 2. Ну и ладно. Не шибко-то и хотелось. Команда левел-дизайнеров все равно подобралась отличная – помимо тех, кто создавал оригинальный DN 3D, люди, тесно работавшие над Shadow Warrior, Sin и всевозможными дополнениями к Duke Nukem. А уровнями нас определенно решили избаловать: Las Vegas, Area 51, Hoover Dam и ночные клубы с девочками! Глава 3D Realms Джордж Бруссард (George Broussard) как-то обмолвился, что "всего уровней будет порядка 20...", и сразу же исправился: "но зато они будут очень интересные!". Кстати, ребята из 3D Realms признаются, что их уже замучили журналисты, все поголовно спрашивают – останутся ли в "Дюке" стриптизерши? Глупый вопрос! Конечно, останутся! Во всей своей полигонной красе! И унитазы ботинком крошить можно будет. А иначе, какой же это тогда "Дюк"?

**А что мне надо - так это ускоритель...
А что мне снится - что я его купил...**

При всех своих наворотах DN4ever вполне удовлетворится Pentium 233 MHz, 32 Mb оперативки и каким-никаким Voodoo 2. К моменту выхода игры такая конфигурация вполне может стать "народной". В конце концов, люди стараются сделать игру всех времен и народов, хотя вполне могли бы ограничиться сиквелом на движке первого Quake, так зачем их торопить? Быстро только Му-му ко дну идут, а игры - они стратежного подхода требуют. Хочется верить, что мастерство разработчиков и нереальная графика движка Unreal Tournament + сетевой код все той же UT смогут сотворить чудо. Duke Nukem must Live! (прим. ред.: Ха!)

P.S. Из тех же достоверных источников (Бруссард опять неосмотрительно что-то брякнул) стало известно, что разработчики планируют еще несколько Дюковских add-on`ов.

Константин Подстрешный

Command & Conquer: Renegade

Жанр	TPS
Издатель	Westwood Studios
Разработчик	Westwood
Дата выхода	Весна-лета 2000 года

"Убил G.D.I. – спас тибериум"
Народная мудрость

Тибериум зеленеет, солнышко блестит, вражеская "орка" на базу к нам летит... Какой был слон, какой был слон – со снайперской винтовкой и неизменным рок-эн-ролл! Коммандосом звали. Ходил по спрайтовым берегам спрайтовых рек и скалил свои пикселястые зубы. В далеком 1995 году Westwood выпустила C&C: Tiberian Dawn, и весь мир сходил с ума от коммандо. Небритый, исколотый татуировками, с ужасной прической, кошмарным акцентом и отличным чувством юмора. Ничего не скажешь – колоритный персонажец. Поползли слухи о том, что Westwood делает игру – шутер, главную роль в которой сыграет всеобщий любимец коммандос. Правду вещает народная поговорка – нет дыма без 3Dfx. Недавно слухи официально подтвердились – действительно, Westwood создает игру про Коммандоса. Изначально ее так и хотели назвать C&C: Commando, но Eidos уже выпустила стратегию с аналогичным названием, поэтому игра будет носить гордое имя Command & Conquer: Renegade. Стойте, не спешите радоваться! Слухи-то оправдались через четыре года. Не попахивает ли сенсация плесенью?

"Я зеленых беретов на завтрак ем" (c) Commando

Зовут нашего небритого героя Джек Шеферд (Jack Shepherd), сражаться он будет против "evil Brotherhood of Nod", которая спит и видит, как бы захватить оставшиеся 25% добычи зеленого минерала. Идет первая тибериумная война, и коммандо в меру своих скромных сил пытается спасти G.D.I. и свою шкуру. В качестве табельного оружия ему выдается универсальный автомат с лазерным прицелом (возможно, будет еще и подствольный гранатомет) + вся та техника, что бравый солдат сможет захватить. А потом нас выкинут на бескрайние просторы карты, где мы и будем бегать с видом от третьего лица, выполнять всякие привычные задания, водить технику и бродить внутри зданий (да, в любую постройку можно будет забежать и посмотреть, как она устроена изнутри).

Три харвестера сарказма

Во-первых, Westwood сразу заявляет, что "Command & Conquer: Renegade is the first of Westwood's 'new line' of games set in the Command & Conquer universe". То бишь первая игра из целой серии основанных на вселенной Command & Conquer. Даешь C&C: Renegade–клоны!

Во-вторых, если вы хоть раз играли в C&C, то будете чувствовать себя в Renegade, как дома. Все здания, юниты, техника и пр. перекочевали из Tiberian Dawn. Вплоть до того, что некоторые миссии будут повторять оригинальные из Command & Conquer. В официальном обращении к журналистам разработчики сказали: "Нашим дизайнерам лень было разрабатывать новые модели..." Ой, ой, простите, конечно же: "Мы старались, чтобы игроки чувствовали себя привычно".

В третьих... Нет, я так не играю! Почему в C&C: Renegade за G.D.I. можно будет воевать, а за NOD - нет? Значит, они могут уничтожать бедных беззащитных NOD`овцев, а мы не можем даже пристрелить гадкого вооруженного до зубов G.D.I.`шника? Где справедливость и политкорректность!? Слабо им, что ли, было догадаться ввести в игру Таню из Red Alert`a? Продажи-то ого-го как взлетели бы. Скорее всего, побоялись, что геймеры сразу на сторону русских перебегут, потому что все знают, что наши Тани - самые красивые Тани в мире.

Сам ты Moebius!

Отставим в сторонку ненужный более сарказм. Westwood намеревается снабдить Renegade многопользовательской игрой и подойти к этому пункту с самых серьезных позиций. Хотя, согласитесь, могли бы спокойно ограничиться одним синглом, на продажах бы это вряд ли сильно отразилось. Весь спектр многопользовательских режимов - fortress assault, deathmatch и capture the flag, который здесь называется Capture the Moebius. Смысл его заключается в том, что вместо флажка нужно будет захватить очкарика-ученого по имени Moebius (довольно известная личность в мире C&C, это он открыл тибериум. Простите, но на русский язык его имя не переводится...). Предполагается джентльменский набор соединений модем/сеть/Интернет, игра во всемирной сети будет идти на серверах наподобие Quake`овских и поддерживать до 32 игроков в deathmatch. А вот стандартный Team Fortress здесь превратится во что-то особенное: одна из сторон будет защищать NOD'овскую базу, а вторая - на-

■ Хулигон коммондо мешает честным нодовцом смотреть передочу с учостием сомого Кейно!

■ Тот столб свето но зоднем плоне, по-видимому, орбитольноя ионноя пушко. Черт, это круто!

оборот всячески ее атаковать. Кроме того, в одной глобальной потасовке смогут участвовать до 256 игроков. Представьте клановую резню 128 на 128! Всегда мечтал покататься по базе противника на Stealth Tank`e, потому что он невидимый.

Пуля ударяет в голову не хуже, чем молодое вино

Есть такая хорошая наука – баллистика, которая изучает, что будет, если в голову человека попадет свинцовая фигня со скоростью 1200 м/с. Конечно, она (наука) еще много чего изучает, но про голову - самое веселое. Разработчики из Westwood тоже, наверное, так думают. По крайней мере, говорят, что наравне с точной физической моделью в игре особое внимание будет уделено баллистике. В Renegade пуля летит с такой же скоростью и на такое же расстояние, как и в реальной жизни.

Еще говорят, что интеллект компьютерного противника будет чудовищно высок. Что NOD'овские солдаты станут патрулировать местность и даже действовать организованно. Ну, кому-кому, а Westwood`у в плане компьютерного интеллекта вряд ли можно верить. Уж больно часто мы обжигались горячими обещаниями этой компании. У них был один AI для всей трилогии C&C. Как бы они его и в Renegade не использовали. Это, конечно, шутка, хотя может мы еще и увидим кучу "харвестеров", застрявших возле Tiberium Refinery.

Враги очеловечились не только в плане искусственного интеллекта, и если выстрел из снайперской винтовки сразу снесет оппоненту башку, то при ранении в коленку он будет ползать, не выпуская, впрочем, автомат из цепких ручонок.

Так что, критики хоть и кричат наперебой, что Renegade - это Tomb Raider с мутировавшей от передозировки тибериума Ларисой, все совсем не так. Игра больше напоминает Delta Force с единственным персонажем.

Доктор, что это у меня там? А-а-а-а! Что это у вас там!?

Движок, над которым разработчики потели последние два года, может показывать до 7000 полигонов на одном экране. По идее, это даже больше, чем выдает Quake 3 Arena, а игра сможет прекрасно идти и на P2-233 с Voodoo 2. Это должны наглядно иллюстрировать скриншоты, что вествудовцы выложили на всеобщее обозрение. Вот, например, есть шоты из игры, где нарисована замечательная "орка", обещают даже, что на ней можно будет полетать. Было бы здорово. И в "мамонте" поездить тоже бы не плохо. Говорят, что любую технику, которую мы увидим в игре, можно будет захватить вплоть до Attack Cycle или Flame Tank. А вообще скриншоты красивые... настолько красивые, что в голову начинают лезть всякие мысли нехорошие. В Интернете бродят слухи, что Westwood имеет противную привычку дорисовывать ранние скрины из своих игр в "фотошопе", - для пущего воздействия на неокрепшее сознание рядовых игроков. Посмотрите на старые картинки из Тибериан Сан, и в вашу душу закрадутся такие же подозрения. Хотя в тех видеороликах, что Westwood любезно предоставила нашей редакции, наблюдается если не прекрасная, то все ж довольно лицеприятная картина.

■ Урогонный огонь из Орки может принести кучу неприятностей противнику, особенно если стреляют по бочком с бензином.

Мстя злого фаната

Нужно признать, в последнее время Westwood не очень честно обходилась со своими фанатами. Разбрасывалась ими куда ни попадя, обижала, обманывала и вообще вела себя крайне некрасиво. Поэтому и статья получилась немножко злая - этакая мстя фаната. Простим ли мы Westwood к весне следующего года? ▲

Warhammer 40.000: Agents of Death

Владимир Веселов

Жанр	FPS
Издатель	Неизвестен
Разработчик	Mirage Media
Дата выхода	Начало 2000 года

Комплексный подход

По мнению западных акул бизнеса, такой подход заключается в том, чтобы выжать из фанатов чего-либо как можно больше денег. Вот, скажем, нравится кому-то Хаккинен, значит, нужно дать возможность народу купить футболку с его портретом, бейсболку с его именем, кроссовки его размера. А в области игрового бизнеса комплексный подход означает выпуск не только дополнений и модификаций полюбившейся игры, но и создание игр совсем других жанров, зато по мотивам оригинальной. Таким образом, к оригинальным трем сериям X-COM добавляется космический симулятор X-COM Interceptor и шутер X-COM Alliance. По мотивам первого эпизода "Звездных войн" сразу создаются симулятор сумасшедших повозок Racer, недоделанная стратегия Gungan Frontier и адвенчурный экшн Phantom Menace. Разработчики из Mirage Media все это прекрасно понимают, поклонников-то у вселенной Warhammer масса (причем не только среди компьютерщиков), так почему бы не предоставить им возможность самолично побродить по этой вселенной?

40.000 лет непрерывной войны

Дело происходит в самом сердце Империи, на планете Cardinal World, управляемой религиозной организацией Ecclesiarchy of Terra. Глава этой организации, по совместительству являющийся имперским наместником, продал душу дьяволу (точнее, Daemon Prince of Chaos, главному представителю нечисти, с которой велась долгая война). Этот самый Демон-Принц собирается полностью отобрать у Империи планету и всю прилегающую к ней часть космоса, только силенок пока маловато. А игроку предстоит покончить с Кардиналом-правителем, прежде чем темные силы обретут необходимую мощь и развяжут полномасштабную войну.

На самом деле, на спасение Империи отправляется целая команда из трех персонажей. Причем разработчики придумали тут довольно оригинальную фишку. Управлять игрок может только одним персонажем, и перед началом очередного уровня ему предоставляется возможность выбрать, каким именно. Оставшиеся двое тоже проходят этот уровень, но самостоятельно, переключаться с одного на другого во время игры нельзя. Однако можно (и нужно) оказывать друг другу помощь, так что кроме основной задачи на уровне вам, возможно, придется выполнять и дополнительные (выручать кого-то из тюрьмы, помогать открыть какую-то дверь или просто вмешиваться в схватку другого персонажа с врагом).

У меня сложилось впечатление, что разработчики пока и сами толком не знают, как все это будет осуществлено. Сами посудите: с одной стороны, они говорят, что от правильного выбора персонажа зависит сложность прохождения уровня, а некоторые и вовсе нельзя будет пройти, выбрав "неправильного" героя. А с другой стороны, утверждают, что каждый игрок может выбрать персонажа по своему вкусу и в соответствии с этим получит игру излюбленного стиля. Так, поклонники Thief могут выбрать Privates и действовать тайно, пробираясь от одного темного уголка к другому, воруя ключи и приканчивая стражников исподтишка. Бывалые квакеры, то есть любители штурма и натиска, само собой, пройдут игру в качестве Chaos Marines Terminators.

Впрочем, авторы утверждают, что просто бегая и стреляя, игру не пройти, думать надо обязательно. Как вы понимаете, обещается потрясный и полностью адекватный обстановке AI, правда, никаких подробностей на эту тему не приводится, кроме того, что персонажи игры будут напоминать лучших ботов из Кваки. Скорее всего, мы получим в меру тупых монстров, управляемых в некоторые моменты более-менее сложными скриптами.

Красоты природы

Игра делается на движке Mortyr 2. Что это такое, пока никто не знает, поскольку сам Mortyr 2 далек от завершения. Однако красоты обещаны необычайные. Помимо всяких там цветовых эффектов, динамического освещения, теней и прочих изысков, которыми сейчас никого не удивишь, упоминается о полной интерактивности окружающего мира. Причем особо подчеркивается воз-

можность взаимодействовать с громадными объектами, вроде вархамеровских танков-гигантов. В интервью с одним из разработчиков подробно описано, как такой танк проезжает через ворота, обваливая их на себя, и заезжает на мост, который не выдерживает его тяжести и рушится в пропасть. Причем каждый кусок моста и обломок танка летит сам по себе, отбрасывая собственную тень, и, наконец, падает в воду, вызывая свой собственный фонтан. Красиво, только я не понял, может ли игрок управлять таким танком, или интерактивность заключается только в возможности его разрушить? Скорее всего, последнее.

Игра будет состоять из сорока гигантских уровней, возможно, для удобства загрузки, разделенных на несколько подуровней... полной ясности у разработчиков с этим пока нет. Зато сами уровни они обещают весьма разнообразные, причем точно соответствующие реалиям вселенной Warhammer. Будут тут и техногенные города, и мрачные святилища тамошних богов, и темные пещеры, и подземелья, и внутренности громадных космических кораблей. Пока готов дизайн двух уровней. Кстати, имеющиеся на сайте разработчиков скриншоты сняты именно оттуда. Смотрятся эти картинки красиво, но мы уже привыкли, что в игре почему-то они всегда похуже, чем на сайте. Наверняка и в этот раз будет то же самое.

Что касается мультиплеера, то разработчики обещают все привычные его разновидности (deathmatch, cooperative и CTF), а кроме этого и нечто необычное. Но что именно, пока не говорят. Впрочем, мне кажется, что особым спросом у любителей мультиплеера эта игра пользоваться не будет, не тот стиль.

Ждем

Если разработчики выполнят хотя бы половину своих обещаний, получится что-то весьма интересное, причем не только для любителей 3D-action, но и для всех прочих.

Disfigured

Мап Фифилькин

Жанр	TPA-Fighting
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Xyla (www.xyla.com)
Дата выхода	Не объявлена

Что за мода в последнее время такая – жанры скрещивать? Нет, я понимаю – Thief, System Shock 2 или Dungeon Keeper. Все они оказались удачными, и даже наметилась тенденция. Но буквально на днях на буржуйско-западном горизонте был замечен первый претендент на исключение из правила. Имя ему - Disfigured, а жанры, соединить которые ему явно не удается – Third Person Adventure и Fighting.

Попробуйте представить себе Лару Крофт, которая ходит по пещерам и отбивает почки и другие съедобные части тела у бедных волчат, динозавриков (рост 21 м, длина 48 м) и львят. Ага? Мне тоже страшно. А вот ребятам из компании Хула, да простят мне вольную русификацию их корпоративного детища, так не кажется. Собрав в сюжете детские игрушки, которые благодаря ученым обрели разум и начали драться, девелоперы, видимо, рассчитывают на широкую рекламную кампанию. А то, что каждый игрок сможет создавать себе героя по вкусу, одевать его, поить и кормить, вообще должно стать апофеозом и фирменной фишкой игры.

Хула-хупы создали собственную систему драк PHANs, в которой игрок может разработать собственный неповторимый стиль атаки и защиты. Но не за счет заурядных комбо, а именно в соответствии с личными

вкусами, уловками и приемами. Направить длань, удар наносящую – забота геймера, а Caffeine Engine позволит все, что не запрещено законами физики.

Вывод из сказанного один: да, идеи хороши, но какова реализация? Попробовать PHANs, если исходить из самой ее сути, можно только в игре. Правда до сих пор нет ни демы, ни тестовой версии. Disfigured создается на готовом движке уже полгода, так что товарищи из Xyla могли бы что-нибудь и показать, чай не Ромеры...

Dragon's Lair 3D

Константин Подстрешный

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Blue Byte Software
Разработчик	Blue Byte Software
Дата выхода	Рождество 2000 года

На днях ребята из дружественной компании Blue Byte Software любезно прислали материалы о своих продуктах. И среди компакт-дисков, кучи документации и фотографий сотрудников неожиданно обнаружился пресс-релиз с информацией о Dragon's Lair 3D - сиквеле игры, которая однажды круто изменила жизнь автора этих строк. Как сейчас помню: были там главные герои - рыцарь Дирк и принцесса Дафна, которую все время похищают. То дракон из первой части, то некромант из второй... Что такое Dragon's Lair? Если честно, то скорее интерактивный мультфильм, чем игра. На экране идет непрерывный и очень красивый мультик, от игрока требуется в определенный момент нажать ту или иную клавишу: пробежать, уклониться, мечом долбануть, наконец. Любое неправильное действие влечет за собой смерть (к счастью, жизнь у рыцаря не одна).

Первый Dragon's Lair появился очень давно, в 1983 году, еще до торжества приставок, во времена расцвета игровых автоматов. И с тех пор переводился с одной платформы на другую, кочевал с 3DO на Playstation и Atari Jaguar, с PC на Macintosh. Создатель Dragon's Lair – художник Дон Блас (Don Bluth) - не просто известный мультипликатор. Это тот самый человек, который нарисовал "Землю до начала времен", "Все собаки попадают в Рай", "Дюймовочку" и "Анастасию". Почти все более-менее известные российскому зрителю "диснеевские" и "ворнер бразерсские" мультфильмы так или иначе связаны с Доном Бласом. И вот, через 16 лет он вернулся к своему любимому детищу.

Э-з-зх, прошло время нашей молодости, совсем мы стали больными и старыми. Игрушки из красивых рисованных мультиков перевоплотились в полигональные, угловатые и испорченные слабостью к три-де-фиксным излишествам чудища. Закономерно, что третий Dragon's Lair тоже создается на трехмерном движке. Похоже, игра будет больше напоминать Tomb Raider, то есть мы сможем полностью управлять действиями Дирка, а не ждать заветного момента, чтобы нажать на кнопку. Да и Дон Блас не такой человек, чтобы делать плохие игры. Вот и думайте, может рано пока вешаться на проводе от мышки? Может стоит дождаться рождества 2000 года, когда Dragon's Lair 3D выйдет? Глядишь, и трехмерщина такой отвратительной не покажется.

Дмитрий Смыслов

Incoming Forces

Жанр	Action
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Rage Software
Дата выхода	Не объявлена

Ну что, не перевелись еще на Руси настоящие поклонники чистого action? Если нет, то радуйтесь, вас ждет большой сюрприз, если да, то придется срочно воспитать новых - такое пропустить нельзя. А именно, нас ждет продолжение знаменитого Incoming, Incoming Forces.

Первая часть вышла более года назад и произвела эффект если не разорвавшейся бомбы, то близкий к нему. Среди конкурентов игрушку значительно выделяло качество графики. Разработчики из Rage, похоже, поставили тогда себе задачу выжать из любого из представленных на тот момент на рынке 3D-акселераторов все, на что те были способны. И, что радует, с поставленной задачей успешно справились, установив при этом новые стандарты графики для 3D-аркад. И вот грядет продолжение.

Действие сиквела разворачивается через 20 лет после первой войны. На Земле открыт секрет мгновенного перемещения на любые расстояния. Естественно, первое, что пришло на ум мозговитым землянам, – использовать эту технологию для окончательного уничтожения всех враждебных рас. Как назло, вы в этот момент оказались на одной из четырех планет какой-то заштатной звездной системы, на которую, тем не менее, тоже пришелся удар. Теперь судьба тамошнего населения и, что гораздо важнее, ваша жизнь целиком и полностью зависят от ваших действий.

Оставив аркадное ядро, авторы внедрили в игру некоторые стратегические и экономические элементы. Что именно, и как оно будет выглядеть, пока не известно, будем ждать новостей.

В зависимости от миссии вы сможете выступить в четырех ипостасях: пехотинца, разведчика, шпиона и пилота. Все это инопланетное безобразие будет твориться, естественно, в полностью 3D окружении, для IF разработан новый движок, Blitter Generation II. Он позволяет реализовывать все известные на данный момент эффекты: прозрачность, цветной свет, множественные источники освещения и т.д. Особо разработчики гордятся своими взрывами и туманом. На мой взгляд, вполне обоснованно - посмотрите на картинки.

Само собой - реальная физическая модель... Причем, новый алгоритм расчета физических параметров позволит добиться небывалого реализма движений и повреждений. Масса точек обзора поля боя, позволяющая игроку постоянно быть в курсе происходящего в игровом мире. Поддержка практически всех джойстиков и джойпадов, а также force feedback. Ураганный звук, поддерживающий все существующие 3D-стандарты и больше часа оркестровой музыки - для создания настроения и большего погружения в игровую действительность.

Multiplayer представлен стандартным набором: модем, сеть, кабель и Интернет, плюс сплит-скрин.

Однажды Rage Software уже создала хит, но получится ли проделать это еще раз? Сегодня козыри Incoming уже не являются таковыми, а у бесхитростных, но ярких аркад редко бывают верные армии поклонников... Интересная тема, мы к ней еще вернемся.

Владимир Рыжков

Slave Zero

Жанр	TPS
Издатель	Accolade
Разработчик	Accolade
Требуется	P-200, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-II 233, 64 Mb RAM
	Windows 95, 98

Slave Zero вызывает у меня нерациональное, бестолковое чувство симпатии. Наверное, я просто соскучился по хорошим аркадам. Вот давайте так: вы смотрите на шоты, а я комментирую... Три-четы-ы-ы-ре-пять!

Начали!

Игра... зеленая. В зеленом-зеленом городе, населенном человечками в цветных рубашечках, штанишках и мини-юбочках, где по многоярусным дорогам, среди зеленых небоскребов, быстро-быстро снуют туда-сюда, туда-сюда зеленые машинки (с горящими фарами), живет Тиран (не зеленый). Он плохой. Он построил армию огромных синих и серых роботов, чтобы всех победить, поработить и чтобы всем было плохо. Но добрые Повстанцы, живущие, как Черепашки-Ниндзя, в канализации, украли у Тирана одного робота (самого серо-зеленого), внутрь робота посадили (насовсем) нас, главного героя, и теперь нам нужно победить всех незеленых роботов и незеленого Тирана, чтобы он всех не победил и чтобы было хорошо.

Любому ребенку известно, что для того, чтобы побеждать Тиранов и их роботов (особенно незеленых), нужно все время бежать вперед и убивать этих роботов, роботовых боссов, а потом и самого Тирана. Вот этим нам и предстоит заняться в Slave Zero. Наше оружие - мышка, два "стрейфа", прыжок и две клавиши для стрельбы - ракетами и из пулемета. Еще можно громко топать, чтобы все вокруг тряслось, маленькие человечки дохли, зеленые машинки - переворачивались и врезались, а роботам - было больно. И все. Добыча других драг. металлов в Альпах не ведется.

По уму

Ну? И что здесь, казалось бы, может нравиться? И ладно бы еще просто нравилось, так ведь оно буквально колбасит, самым беззастенчивым образом!

Играть не легко, не тяжело, не скучно и не утомительно. То "вперед", в которое надо бежать, постоянно меняет свое направление, повинуясь прихотливым зигзагам, описываемым нашим, хоть и не более ветвистым, чем телеграфный столб, маршрутом. Какие такие линейные уровни?! Ничего не знаю! Тут у нас городские джунгли! Со всех сторон зеленые небоскребы в лампочках, а спереди - враги. Мы не хотим лезть на небоскребы - с врагами веселей! Они прекрасно знают, для чего расставлены, поэтому не защищают никого от нас, ничего не патрулируют, ни за кем не охотятся, ничему не учатся и ни с кем не общаются. Они нас развлекают. Одни - бегают, отпрыгивая от наших ракет, и стреляют. Метко, но так, чтобы не покалечить. Другие - пускают шипучие-гремучие ракеты издалека. Ракеты быстрые, чтобы было страшней, но выпускаются строго по нам, но ни в коем случае не на упреждение (ни-ни!!!). Третьи - парят у нас над головой, постреливая из плазменных пушек (красивыми светящимися шариками) и тем самым добавляют атмосфере праздничности... Есть и такие, которые ползают по стенам, и такие, которые болтаются под ногами - всякие есть! Смотрите, какой я сильный и ловкий! От меня отскакивают меткие пули, а шипучие ракеты - летят мимо! Ш-ш-ш-ш!!! Ба-бах!!!

А еще!.. А еще!.. Еще мы умеем шевелить Когтищами! Когда левая рука нашего гигантского героя не занята, он начинает время от времени изящно так перебирать многометровыми пальцами, украшенными шикарным маникюром. В редакции подавляющим большинством голосов было решено называть такое явление "распальцовкой", но я-то знаю, что это - шевеление Когтищами! И вапще! Таких колоритных, идейных и навороченных героев, глядящих в камеру своим... гхм... третьим лицом, я еще не видел. Ну, разве что красавчик-Корвус из Heretic II... Еще старушка Лариса, может быть, и то только из-за своей знаменитой "стойки на руках"...

Хотя... Видели бы вы, как орел Zero (это его имя Zero, Slave Zero...) совершает стометровый прыжок, а потом, схватившись огромной лапой за край какого-нибудь дома, швыряет себя вверх еще на такое же расстояние... А какое здесь оружие! Мы с дедушкой Фрейдом плакали! Вы только посмотрите (снова шоты...) на этого рубленых форм парня со скорострельным, калибра, чтоб не соврать, как у пароходной трубы, фаллическим символом наперевес! Серо-зеленым, черт побери!

Ша!

Между прочим, очень непросто сделать такую игру. Такую, чтобы легкой трусцой, шагами размером с квартал, а с боков - проносятся сотни нарисованных на текстурах офисных окон. Такую, чтобы ощущение силы и грации свободно изливалось с экрана... Чтобы от вражеских ракет веяло именно стремительностью, дабы поддерживать получаемый игроком кайф, а не убойной силой или, скажем, опасностью, что в данном случае кайф бы поломало. Сложно сделать такую игру, где мультики на движке не будут вторгаться в игровой процесс, а напротив, гармонично его дополнят. Игру, где звук и все происходящее на экране образуют вместе не аляповатое кровавое месиво и не покрытые текстурами параллелепипеды в стиле техно. Игру с зеленовато-серой музыкой, скорострельным звуком и несущейся по улицам мощью. Поверьте мне, таких игр мало. Да вы и сами знаете...

Игровой интерес ●●●●●●●●●◗
Графика ●●●●●●●●◗◗
Звук и музыка ●●●●●●●◗◗◗
Дизайн ●●●●●●●●●◗

Рейтинг 8.7

Время освоения: от 0 до 0.25 часа
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Дмитрий Хомак

Sinistar: Unleashed

Жанр	3D-Аркада
Издатель	THQ
Разработчик	GameFX
Требуется	P-II 233, 32 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	P-II 233, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	LAN, Hot Seat

Кризис жанра. Или даже не жанра, а просто – кризис идей. Разработчики, обуреваемые жаждой славы... да что там славы – денег, денег хотят ребятки, и чтобы Феррари красная в гараже, и пальцы веером, и крест с "гимнастом", так вот, эти разработчики обычно отягощены умением писать игровые движки разной степени тяжести и мучительно страдают от тотального отсутствия свежих идей. Адд-оны и сборники миссий клепать – невелика честь, хочется своего, большого, светлого и чистого, как свежевымытый слон, и чтобы игрок словом позорным "клон" не кидался, и чтобы издатель от щедрот своих кредит неограниченный дал, и чтобы, и чтобы, и... В общем, как было тонко отмечено одним известным эталоном русского народного языка: "Мы все глядим в Наполеоны". Хорошо. Грандиозные, хотя и несколько расплывчатые идеи у нас имеются, настало время их сфокусировать. Это сложный, ответственный процесс, потому что подлый издатель не хочет давать денег в ответ на размахивание в воздухе руками и построением воздушных замков на песке, он гарантий хочет, он сроков хочет, он, в конце концов, хочет страшного – чтобы у игры была идея! И вот

наступает время мозгового штурма, когда все разработчики, до самого последнего кодера, садятся тесным разработчитским кругом, и начинают громко думать, сопровождая этот процесс неумеренным потреблением пенистого напитка светлых и темных сортов. И вот однажды кому-то приходит в голову мысль, претендующая на гениальность, – давайте сделаем то, что у нормальных людей называется римейк, и выйдем, наконец, из этого запоя! И обе эти мысли до того понравились нашим девелоперам, что... А что получилось – то и получилось. Играй, понимаешь, внучок, как дед играл – естественно, с поправкой на технологии. А что у нас нынче за технологии на дворе? Правильно, Время Тотальной Трехмерности. Поэтому выпустить игру, которая имеет наглость не использовать двухсотдолларовую железку по имени "3D-ускоритель" в наше время смерти подобно. Засмеют. А в данном случае смех – это не только моральное неудобство для компании-разработчика, но и большие финансовые проблемы для компании-издателя. Вот так и рождаются монстры типа Prince of Persia 3D, к которой "сам Джордан Мехнер руку приложил" (заднюю левую, видимо). А сегодня мы встречаем не в пример менее раскрученный римейк культовой аркады начала восьмидесятых, и, что характерно, все в том же полном 3D. Sinistar: Unleashed. Людей, сильно подверженных ностальгии и просто слабонервных просим удалиться - приступаем к вскрытию насквозь трехмерного нутра игры.

Классика не ржавеет

Ну, что ж, подопытный субъект является простым, даже примитивным космическим леталом без претензий на симулирование чего бы то ни было. В общем-то, в нашем дешевом аркадном разделе слова примитивизм и минимализм ругательными не являются, зачастую даже наоборот. Здесь и сейчас у нас есть возможность летать (ни слова о реализме!) и стрелять (в избытке и переизбытке), отягощенная необходимостью собирать всевозможные *(все возможные)* бонусы. Типичная аркада.

Сам себе харвестер

Да, в этой игре нам придется примерить на себя шкуру натурального харвестера. Правда, новомодного, a la HomeWorld. Для этой цели у нас есть табельный mining laser с бесконечным боезапасом, с помощью которого мы и будем долбить астероиды, в изобилии раскиданные в окрестностях поля боя. Погибший насильственной смертью астероид оставляет после себя некоторое количество разноцветных кристаллов причудливой формы. Кристаллы – это наше все. Враги постоянно норовят уменьшить энергию вашего кораблика до нуля, оставив пилота наедине с необозримыми просторами космоса (фигура речи, на самом деле каждая миссия – это небольшой пятачок вокруг телепортера, огороженный непрозрачным туманом), но пока в запасах имеется хоть один кристалл, у вас есть шанс выжить – энергия восстанавливается. Хоть и не так быстро, как хотелось бы. Также кристаллы с удовольствием и в немереных количествах потребляют некоторые виды оружия (все те, что не ракеты). И, наконец, самый главный момент нашей программы – Sinibomb. Единственное оружие, которым можно убить босса-синистара.

Да, как раз циничным убиением толстого синистара традиционно заканчивается каждая миссия. Вообще, самое страшное для аркады – это скука. Sinistar – страшная игра.

Все миссии построены по одному принципу – собирая кристаллы, разбивая транспортные корабли в поисках бонусов, дождаться подхода синистара, после чего нырнуть в телепортер, чтобы вынырнуть в следующей и начать по новой, с пункта первого, ad infinitum. Можно, конечно, не выпустить синистар и разбить кольцо телепортера, но это намного скучнее, а охота на босса – это единственные моменты, способные вызвать некоторый прилив адреналина. Скучно и однообразно, однообразно и скучно –вот и все, что можно сказать об игре. А ведь какие перспективы открывались...

Если руки золотые...

А ведь игра красива! Не шедевр, конечно - в этой области впереди Freespace 2 и Homeworld, но не более, чем на полкорпуса. Вид от третьего лица сделан великолепно, слов нет. Псевдобиологический, "насекомый" дизайн, как у вашего кораблика, так и у врагов, синистары вообще смело можно вынимать из игры и ставить под стекло. Атмосфера, понимаешь, создается. То есть вот так вот сидишь - и видишь, как на тебя с той стороны экрана смотрит чужая вселенная, живущая по своим законам. Но игрока внутрь игра не хочет пускать ни в какую. Вот если бы это был скринсейвер с поддержкой 3D-ускорителей... И 3D-звука, с некоторыми глюками, правда, но все же очень неплохо поддерживающего эту самую атмосферу. А геймплей? Ну, что геймплей? Откуда ему взяться у скринсейвера?

На самом деле, не все так плохо. Игра ненавязчива, и убить несколько часов за ней вполне можно, было бы желание.

Игровой интерес	●●●○○○○○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●●○○

Рейтинг 5.3

Время освоения: от 0.1 до 0.5 часов
Сложность: кому как
Знание английского: не требуется

Андрей Шаповалов

Unreal Tournament

Жанр	FPS
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Epic Megagames
Требуется	P-200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II, 128 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Internet, LAN
	Windows 95, 98

"This is a chalenge to anyone who ever took a man down in 3D shooter. And liked it".
/С рекламного плаката для Unreal Tournament/

Врут...

Кругом врут. Вначале врали пираты, продававшие якобы "полную версию" Unreal Tournament еще с полгода назад. Естественно, на поверку это оказалось сомнительное-непонятно-что. Ну, с пиратами все ясно – кто-то что-то украл, зто быстренько поставили на конвейер и давай вовсю продавать. Быстро выкинуть на рынок, сорвать бабки и уйти в тень – вот лозунг наших пиратов.

Потом начали врать "официальные" источники, называя все новую и новую дату выхода Unreal Tournament. При зтом про старую (объявленную чуть ли не накануне), ясное дело, всякий раз старались тихо "забыть". Я даже, грешным делом, начал было считать количество раз, когда нам объявляли, что "игра готова и осталось чуть-чуть". Но вовремя одумался и бросил.

Крепился и ждал. Читал в Сети статейки всяких умников, предрекавших UT скорую смерть от руки Quake III. Ладно, собака лает – ветер носит. Как ни крути, а Unreal Tournament-то вышел раньше Quake III.

И не просто вышел, а вышел полностью готовым. Без багов и проблем с поддержкой тех или иных 3D-ускорителей. Со всеми заявленными фичами и полностью играбельным single-player режимом.

Даже сюжет и вступительный ролик имеются.

Зачем...

А действительно, зачем мы воюем? Чего нам на этот раз надо?

...Далекое будущее. Уровень насилия на внеземных поселениях достиг небывалого уровня. Чтобы хоть как-то снизить накал страстей, New Earth Government (NEG) совместно с корпорацией Liandri учредила бои без правил – Турнир для самых крутых и уверенных в себе бойцов. Ну, а на случай, если добровольцев будет мало, на Турнир разрешено "привлекать" заключенных, приговоренных к смерти. Естественно, у этих согласия не спрашивают.

Впрочем, к нам сие не относится. Мы – это крепкого вида паренек, про которого говорится только, что его "крутость широко известна". Это приятно. Надоело играть за всяких тихих очкариков, оказывающихся на деле суперменами (Half-Life), инопланетных монстров (Aliens Vs. Predator), несчастных заключенных (Unreal), честных американских парней (Spec Ops, Delta Force), да и просто безымянных героев-десантников (Quake II). Хочется почувствовать себя членом клуба крутых ребят. Сразу и бесповоротно. И UT дает нам такую возможность.

Итак, мы согласились бросить вызов самому Xan'у, главе корпорации Liandri и пока что непобежденному чемпиону Турнира.

Пока...

Как...

Ну и как мы будем добиваться победы на Турнире? Все очень просто: надо пройти своеобразные "отборочные туры" для выхода в финал – схватку с бойцами корпорации Llandri. Ну, а когда мы закончим с ними, на поединок выйдет сам Xan.

Однако до этого еще далеко. Сперва нам предстоит пройти "простой" Deathmatch. "Простой" – в смысле классический, без мутаторов. Не расстраивайтесь, вам и так хватит. Архитектура уровней великолепна – все просто и в то же время продумано до мелочей. На каждом уровне есть и районы для кемперов, и "зоны контроля" (где респаунятся броня, медикаменты и оружие), и хорошо простреливаемые пространства для любителей честной борьбы.

Есть у UT интересная особенность, связанная с построением некоторых уровней. К примеру, на уровнях Tempest и Phobos вас ожидает неприятный сюрприз – боты, буквально с первых же секунд, начинают "маленький" междусобойчик, не особо заботясь об отыскании вас любимого. Вроде бы зто хорошо – можно спокойно пробежаться по уровню, прихватить стволы, броню, а потом вернуться и... проиграть. Дело в том, что ко времени вашего "триумфального" появления один из ботов успевает (или почти успевает, что, на самом деле, суть одно и то же) набрать необходимое количество фрагов и успешно выиграть бой.

Остается одно – грамотно "построить рельсы" и, используя архитектурное построение уровня, быстро подобрать необходимый боекомплект, напрячься и "показать

класс". Но вот Deathmatch пройден. Его последний уровень, Peak Monastery, завален трупами, и мы переходим к командной игре.

Первый режим командной игры – Domination. Тут тактика меняется сразу и полностью. На фраги – плевать. Пусть вас убивают хоть каждую секунду, главное – не дать противнику захватить наши "точки контроля". Поскольку у нас теперь есть помощники, полагаться надо не только на свою реакцию, но и на мозги. Да-да, на это самое серое вещество. Некоторые точки контроля имеет смысл защищать, т.к. они расположены в удобном для обороны месте. Поэтому ставим туда наших ботов и отправляемся портить противнику жизнь. Однако сделать это не так-то просто, поскольку тот прекрасно знает фишку с обороной удобных точек и использует аналогичный вариант. В результате – бешеная беготня туда-сюда с целью занятия стратегически важных позиций. Приятно и динамично.

После Domination мы приступаем к Capture the Flag, самому "интеллектуальному" режиму командной игры. Все ваши бойцы автоматически экипируются Translocator'ом, прибором для мгновенного переноса в пространстве, заменяющим в UT квейковский Grapple. В статье Гоблина (см. "Навигатор" #10 (30)) Translocator был незаслуженно обруган, дескать, он не позволяет устраивать столь любимые "отцами"-квейкерами фокусы со скаканием по стенам. Это, конечно, так, зато теперь баланс игры значительно сместился в сторону равновесия. Более того, на самом деле "отцы" ничего не потеряли. Translocator не столько уравнивает шансы игроков, сколько открывает возможность для новых тактических ходов. Вот пример: оставьте транслокатор возле своего флага и, в случае возникновения проблем, не надо будет бежать под обстрелом врагов для спасения знамени, достаточно просто туда телепортироваться.

Впрочем, Translocator в Capture the Flag не является волшебной палочкой (флаг-то не телепортируется). Без дополнительных усилий с вашей стороны выиграть не удастся, не надейтесь. Вы можете возглавить атаку на базу противника лично, устроить диверсионную акцию или остаться защищать свою базу, а ботов послать за флагом. В любом случае, поработать придется.

Пройдя Capture the Flag, вы с головой окунаетесь в Assault. Это очень интересный режим, суть которого в том, что вашей команде надо за определенное время выполнить некоторые задачи (как правило, необходимо что-то взорвать). Противник, естественно, будет вам всячески в этом препятствовать. Когда же вам удастся выполнить задачи, уровень загрузится заново, а вы поменяетесь с врагами ролями. Уровней для Assault будет не так уж и много (всего шесть), зато каждый из них можно переигрывать и переигрывать. Штурм берегового укрепрайона (финальный уровень для Assault) – это вообще что-то. Словами не передать, это надо попробовать.

Тактических ходов для Assault очень много. Во время атаки нужно прикрывать своих, т.к. подавить сопротивление врага (особенно на приличном уровне сложности игры) можно только сообща. Во время обороны же главное – тянуть время. Можно кемперить со снайперской винтовкой, можно залить узкий коридор огнем ракетной установки или пулемета, можно притаиться в темном углу, а когда враги пробегут мимо – пристроиться им в хвост и расстрелять в спину.

После Assault нас ждет последнее испытание – Challenge. В принципе, это тот же Deathmatch, только боты играют значительно, подчеркиваю – значительно, сильнее. Рвать вас будут как грелку, быстро и решительно. Новичку будет на этих уровнях худо. Выиграть он сможет только за счет грамотного использования архитектуры уровней.

Так или иначе, а побеждать придется. Потому как впереди – Последний и Решительный Бой с главным боссом Xan. Драться с ним предстоит на уникальной арене – летящем в межзвездном пространстве космическом корабле. Выиграв у Xan'а, вы получите возможность использовать в Multiplayer или в Practice Sessions его скин и голос (вообще-то, скин и голос можно задействовать и не выигрывая Турнира – надо только покопаться кое-где в файлах).

Да, чуть было не забыл – перед началом каждого нового режима игра у вас есть возможность пройти Tutorial. Для новичков – незаменимая вещь, просто и понятно (для владеющих английским языком, разумеется) объясняющая все основные правила.

С кем...

О мастерстве создателей уровней UT (в сравнении, например, с Quake III) можно спорить. О графике UT (в сравнении с Quake III) можно спорить. О балансе оружия UT (опять-таки в сравнении

с Quake III) можно спорить. О качестве ботов UT в сравнении с любой другой игрой (в том числе и Quake III) спорить нельзя. Боты в UT – на сегодняшний день лучшие в мире.

Прошу понять меня правильно, “лучшие” значит не самые быстрые или меткие. Если у ребят из Quake есть скорость и глаза на затылке, позволяющие им стрелять на упреждение, то “нереальные” парни стараются имитировать поведение живых игроков, для чего “совершают ошибки”. Например, при встрече с вами лоб в лоб бот может промедлить, давая вам возможность выстрелить. Глупо? Отнюдь нет. Именно так играет неопытный человек. Или использование оружия. На низком уровне сложности боты далеко не всегда “умело” применяют свои стволы, частенько не прибегая к альтернативному режиму ведения огня. Но стоит поднять уровень сложности, и вас уже вовсю поливают непрерывным огнем Pulse Rifle, плазменными шарами из Shockrifle или “гранатами” из Flak Cannon. Особенно показателен тут пример снайперской винтовки. Боты прицельно (т.е. в голову) стреляют из нее только на высоком уровне сложности, в остальных случаях ограничиваясь обыкновенными одиночными выстрелами в район туловища. Плохо ли это? Решайте сами, только примите во внимание два факта: точный выстрел в голову из снайперской винтовки означает вашу смерть (при наличии Shield Belt нужно два таких выстрела), а прицеливается бот мгновенно. Вам хочется играть с ботами при таком раскладе? Вот так-то.

Боты UT обладают еще и отличным искусственным интеллектом. Проявляется он особенно хорошо при командной игре (Domination, Capture the Flag, Assault). Великолепно ориентируясь на уровне, боты вполне способны справиться с поставленными сценарием задачами сами, без вашего участия. Собственно говоря, лучшее для вас – помогать ботам, а не пытаться ими “рулить”. Впрочем, если уж есть большая тяга почувствовать себя начальником, то сделать это проще простого. Управляются боты при помощи раскрывающегося меню (вызывается клавишей V). В зависимости от режима игры, опции в нем будут разные (например, для Capture the Flag – “Take their flag”, для Assault – “Attack”). Единственный недостаток – копаться в меню приходится в режиме реального времени, и во время этого процесса вы, как неподвижно стоящая цель, весьма уязвимы. Однако

не волнуйтесь – этот недостаток можно обойти, если отдавать команды в промежутке времени после загрузки уровня и до начала боевых действий.

Но самое приятное – это возможность полностью настраивать ботов “под себя”. Установить можно все – быстроту, точность, склонность ботов к кемперству (выставите на максимум, и Deathmatch превратится в эпизод из Half-Life, когда на складе на Фримена нападают женщины-ниндзя – та же зловещая тишина и выстрелы из ниоткуда), включить Jumpy (боты будут передвигаться прыжками и палить в воздухе на манер “отцов”). Делать это можно, правда, только в Multiplayer или в Practice Session. И это есть правильно, поскольку Tournament – настоящий Single Player, в котором крутость ботов выверена специально для создания атмосферы настоящего соревнования, постепенно повышаясь к финалу.

Что до внешнего исполнения, то шкуры для ботов выполнены на твердую пятерку. Великолепно видно, какое у бота в руках оружие, к какой команде он принадлежит. Даже отдельные черты лица можно различить. Лично мне больше всего понравились “терминаторы” (бойцы Liandri), с которыми придется сражаться во время Challenge. Такие солидные и стильные ребята, от которых за версту разит столь приятным мне душком киберпанка. Люблю...

Чем...

В целях экономии места я не стану повторять информацию по оружию, выданную ст. о/у Гоблином в его статье по демо-версии UT. Остановимся на том, чего в демке не было.

Появился удобный индикатор боезапаса, размещенный на самом оружии. То есть теперь можно убрать нижнюю строку HUD (отображающую наличие видов оружия и боезапаса к ним). Благодаря этому на медленных машинах повышается общая скорость игры.

Начнем с Flak Cannon. Картечная пушка – по-прежнему агрегат для боя на ближней и средней дистанции. В основном режиме стрельбы все так же “плюется” рикошетящими от стен кусками металла, а в альтернативном – чем-то вроде осколочных гранат. Скорострельность невысока, зато по сравнению с FC из оригинального Unreal увеличена дальность стрельбы.

BioRifle – как раз наоборот, стреляет очень быстро, но на короткое расстояние и по навесной траектории. При прямом попадании убивает врага за одну-две секунды. В случае промаха оставляет на стене зеленые “капли”, которые через некоторое время взрываются. В альтернативном режиме ведения огня стреляет зарядом большей силы. Оружие весьма тонкое в обращении, т.к. на зеленых “каплях” можно запросто подорваться и самому, но если вы научитесь им аккуратно пользоваться, врагам придется очень несладко.

Ripper – заменитель Razor Jack. Быстро стреляет дисками, отскакивающими от стен и препятствий. При точном попадании в горло убивает противника наповал. В режиме альтернативного ведения огня диски при ударе об объект (тело врага или препятствие) взрываются. Ранение наносится не очень значительное, но зато диски не отскакивают и не могут ранить вас самих.

Sniper Rifle – о снайперской винтовке я уже говорил. В основном режиме ведения огня наносит слабые ранения, в альтернативном режиме позволяет точно прицеливаться на дальнем расстоянии. При попадании в голову, не важно в каком режиме ведения огня, укладывает врага наповал. Для ликвидации полностью здорового врага с Shield Belt нужно два выстрела в голову.

Redeemer. Что тут сказать? На ум сразу приходит детский стишок: "Не бойся ножа, бойся вилки. Один удар – четыре дырки". Redeemer выстреливает маленькой ядерной ракетой со страшной убойной силой (не спасает ничто, даже Shield Belt) и широким радиусом поражения. В основном режиме ведения огня ракета взрывается при контакте с любым препятствием на своем пути. В альтернативном режиме вы можете направлять ее куда угодно. Более того, в этом режиме нажатием клавиши Primary Fire вы можете взорвать ракету прямо в полете. Использовать Redeemer очень опасно, т.к. ударная волна может запросто накрыть и вас. Но сколько удовольствия!

Заканчивая разговор об оружии, остается повторить вывод Гоблина: каждый ствол хорош посвоему, и на разных картах наиболее эффективны будут разные виды оружия. Но, разумеется, в конечном счете все решает ваш стиль игры.

Странно...

После того, как проходит эйфория от победы над Хап'ом, в голову неспешно, однако неумолимо начинают лезть вопросы.

Итак, почему в режиме Tournament нет бензопилы? Ей можно побаловаться только либо в Multiplayer, либо в Practice Session (в этом случае надо покопаться в настройках).

Почему в Challenge так мало арен? То количество, которое нам милостиво дают, просто смехотворно.

Почему столько уровней не задействовано в Tournament? А ведь уровни-то достойные – простой и быстрый Fetid Sewers, большой и красивый Gothic, рай кемперов Deck 16, наконец, великолепнейший Pyramid.

Но хотя все эти "почему" остаются без ответа, общая картина не портится. В концов, если уж так захочется помахать бензопилой или поиграть на незадействованных уровнях, достаточно настроить соответствующим образом Practice Session.

Прет...

Прет меня от этой игры. По-другому просто не скажешь. Все (ну, почти все) доведено до ума. Системные требования, пусть и высоки, но не чересчур – посмотрите-ка на Ultima IX или Nocturne и сравните. Играть в UT можно не только на мощных 3D-ускорителях типа Riva TNT 2 или Voodoo 3, но и на старом добром первом Voodoo. С Windows UT дружит стабильно и у меня не разу не вылетал и не зависал, а система у меня, по причине собственной лени, загажена всяким мусором и не регулировалась уже с полгода.

О replayability и говорить нечего – UT играть можно до бесконечности. Собственно, сам режим Tournament служит как бы рекламой, призванной продемонстрировать вам все прелести UT, и только. Пройдя его, вы сможете определиться, что вам приятнее – просто сносить всех встречных в Deathmatch или же командовать в Capture the Flag, Assault и Domination.

Основной козырь UT – дать одному игроку сыграть в Multiplayer – сработал на все сто. Есть ли у вас модем или нет, ходите ли вы в клубы или нет, сильный ли вы игрок или слабый – не важно. UT можно подстроить под любого игрока, под любой из ныне известных режимов игры. А что касается уровней – по прошествии двух недель со дня выхода игры для UT уже есть приличные "самопальные" карты, которые можно бесплатно скачать с фанатских сайтов, коих в Сети очень много.

Ну и напоследок – сакраментальный вопрос: что лучше – Unreal Tournament или Quake III? Вообще-то, однозначного ответа тут быть не может, поскольку игры совершенно разные как по физической модели, так и по балансу оружия. Однако если вы лишены возможности играть по сети и проводите время у компьютера в гордом одиночестве, то Unreal Tournament – ваш выбор.

Только не покупайте "русифицированные" пиратские версии – ведь изгадят же!

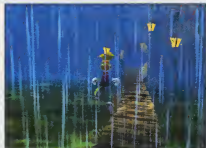
Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●◐
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●●●◐
Рейтинг	9.6

Время освоения: от 10 минут
Сложность: смотря кто играет
Знание английского: само собой

доц. Хрестоматиков

Rayman 2: The Great Escape

Жанр	3D-аркада
Издатель	Ubi Soft Entertainment
Разработчик	Ubi Soft Entertainment
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P.MMX 200, 64 Mb RAM, 3D
	Windows 95, 98



Вот интересный вопрос: кто такой Рэймен (Rayman)? С длинными ушами – опять, что ли, кролик?! Ох и расплодилось их в последнее время. А может, все-таки, не кролик это. Был такой мультфильм, где ослик дедушку от рыбы "спасал", помните? Так вот, Рэймен очень на того ослика похож. А еще он немного на муравьишку смахивает, что-то в нем и собачье есть – в общем, симпатяга. Детям нравится.

Rayman 2 – трехмерная аркада. Детская, если можно так выразиться. Играть, правда, пришлось мне, взрослому дяде с бородой, а дочка сидела рядом и смотрела. Есть у нас в семье такой садистский обычай: сажают несчастного отца за компьютер и заставляют играть в разные "веселые" аркады. Мол, у тебя глаз наметанный, рука к кнопарям привычная – действуй! А мы рядом посидим, поболеем, советами поможем... Пожалейте, нервы у меня уже не те! И не по нутру мне этот дурацкий приставочный принцип, заставляющий, в случае неудачи, снова и снова проходить одну и ту же опостылевшую часть уровня... Нет, не слушают. А от таких развлечений, между прочим, страдает весь воспитательный процесс. Представьте себе строгого авторитетного папашу, который с воплями "ах ты, тварь ушастая, куда полетел, убью!" взвивается к потолку и порывается расколотить вдребезги монитор и клавиатуру...

Незабудки-шуточки

Одного я не понимаю: для каких таких "детей" предназначены игры вроде Рэймена? Сегодняшних детишек, тех, кто постарше, уже плющит от Кваки (кто такой, лягушонок, что ли?) Серьезный народ, предложишь им поуправлять кроликоосликом – обидятся. А совсем уж малыши просто не справятся с управлением. Сам еле до финала добрался... впрочем, кто знает, молодежь сейчас бойкая...

Видимо, основной возрастной интервал – где-то от семи до десяти лет. Тут Рэймен – в самый раз. Все как в хорошем мультфильме: зверушки, птички-ягодки, никакой крови, никакого мрака, нестрашные, часто комичные злодеи, голубое небо и зеленая травка, забавные диалоги. Следует признать: на Ubi Soft работают классные художники и аниматоры. Некоторые вещи просто не могут не вызвать улыбку. Взять хотя бы этих... забыл название... мы окрестили их "блошками". Как они калинку в конце некоторых уровней отплясывают, как они корону друг у друга отнимают – умора. Рэймен тоже не лыком шит, персонаж хоть куда. Конечно, достоинств всем известной многосерийной девчушки у него нет, но тут уж ничего не поделаешь.

По правде сказать, я совершенно не в курсе, какой из себя был Рэймен за номером один. С кем он там сражался, кого спасал? Вторая часть начинается с того, что пираты (я бы даже сказал, мегапираты) захватили весь мир, а нашего потенциального героя-освободителя вместе со многими другими бросили в тюрьму. Вскоре к нему в клетку притаскивают синего, толстого и симпатичного жабокряка – Глобокса. По всему видно – они с Рэйменом старые друзья. Обнимаются, радуются встрече. Рэймен жалуется на жизнь – совсем, говорит, от пиратов житья не стало. Глобокс отвечает: не переживай, я тебе подарочек сумел пронести – и достает из-за щеки магический огонек. А кроликоослик с магическим огоньком – это уже не просто мультзверушка, это матерый героище, гроза пиратов. Бах – дырка в стене; друзья на свободе, приключения начинаются!

С огоньком да в лаву

А вообще-то аркады – это здорово в любом возрасте. Особенно если их создатели не обделены фантазией. Тут простора для импровизации гораздо больше, чем в строгих канонах мясорубок "от первого лица". Есть, конечно, деятели, умеющие все свести к противным поскакушкам с кочки на кочку, с платформы на платформу. В Рэймене это тоже есть, но в разумных количествах. Игра в целом очень разносторонняя, каждый новый уровень не похож на предыдущий. Не похож по оформлению, и, в еще большей степени, по заготовленным испытаниям.

Сюрпризов на уровнях множество. Рэймен будет и бегать, и летать (в том числе на пороховых бочках), и нырять, и плавать по лаве на ягодах (!), и скользить с ледяной горки, и мчаться по реке, как на водных лыжах (вместо катера – дракон), и управлять пиратским кораблем, и скакать на ракетах... О, ракеты, это вообще целая песня! Мне они почему-то хуже всего удавались. Смотреть на них иной раз уже не мог, просто колотило от бешенства... А сейчас, когда все позади, вспоминаю с теплотой. Такие желтенькие, взрывучие, на тоненьких куриных ножках. Погонятся, глупенькие, сначала за Рэйменом, потом запыхаются, сядут

■ Я кровожодный? Я беспощодный? Я злой розбойник RozorBeord?

передохнуть, тут-то он ка-а-ак прыгнет на них! Но, но, лошадка, понеслись! Иго-го-го!

Есть, разумеется, кое-где переключатели, кнопки. Пиратов, опять же, а также пауков и всякую другую нехорошую животинку приходится иногда отстреливать. Против некоторых супостатов надо искать особые методы борьбы. Попадаются, например, такие матросики, которым наши огоньки ни капельки не страшны. Выход: либо заманить их на край пропасти – поскользнутся и упадут, либо запулить им в рожу ягодой. От боссов, само собою, ягодками не отделаешься, тут позаковыристей задачки получаются. Даже по динамике уровни сильно разнятся: иногда нужно действовать осторожно, вдумчиво, иногда – бежать сломя голову. Запомнился уровень, проходящийся на едином дыхании, под непрерывном обстрелом с пиратского корабля, с рушащимися под ногами дорожками, без права хоть на малюсенькую паузу.

Кое-где нам будут помогать друзья. Дракон, большая добрая рыба, синегубая медитирующая красотка... Глобокс, хоть и ужасный трус, но умеет наколдовывать воду и обезвреживать разные огненные и электрические ловушки. Гориллообразный здоровяк, после того, как Рэймен с превеликими трудами отыщет ему лекарство, расколотит для него несколько стен. Обидно – мог бы и как-нибудь посущественнее помочь. Этого балбеса пираты потом заколдуют, он будет боссом одного из уровней – надо исхитриться и уничтожить передатчик у него на спине.

Друзья друзьями, а Рэймен по большей части будет спасать мир в одиночку. Попутно он должен собирать желтые, красные и зеленые огоньки, освобождать из клеток пленников. Красные светляки восстанавливают здоровье, зеленые – это вожделенное сохранение игры, к ним нас вернет программа в случае неудачи (но не в случае полного исчерпания здоровья). Желтые огоньки – это магическая энергия; если мы не наберем их в достаточном количестве, то могут не пустить на очередной этап. Глобальная цель: найти четыре заветных маски, оживить с их помощью могучего духа и победить пиратов.

Кстати, я ничего еще не рассказал о способностях самого Рэймена. А он ведь молодчага. Бегает, прыгает, стреляет волшебными огоньками, таскает и метает бочки... В паузах ловко жонглирует собственным туловищем. Но главное его достоинство – уши. Не простые уши, а уши-лопасти, как у вертолета. Если в прыжке включить этот "геликоптер", можно спокойно планировать по воздуху. Падения не страшны, широкие ямы-пропасти – тоже. На одном уровне Рэймен сможет вообще спокойно летать "на ушах" в любом направлении. Другая интересная его способность – умение прицепляться к особым магическим колечкам (надо сперва попасть по ним огоньком). Это, знаете ли, получается, как в цирке у воздушных гимнастов. Вверху – кольцо, внизу – Рэймен, между ними – энергетическая нить. И он как на качелях. У-ух, обалдеть!

Душители свободы, мучители людей

Знаете, кто самый первейший враг Рэймену, а точнее, всем тем, кто возьмется вместе с ним по долинам и по взгорьям путешествовать? Нет, не главный пират с его роботом-убийцей. И не злые дизайнеры уровней, придумывающие подвохи, но зажимающие зеленые "сохранительные" огоньки. Враг номер один – камера. Она, подлая, скачет в самый ответственный момент. Она, негодная, вдруг ни с того ни с сего закрывает обзор какой-нибудь балкой. Она, бесчестная, в некоторых местах вообще отказывается поворачиваться. Под стать ей и управление. Кто его таким придумал?! Это не человек, это зверь, коновал, садист!

Впрочем, об управлении поговорим отдельно. Тут, собственно, все дело в привычке, я просто редко с таким чудным подходом сталкивался. Может, на приставках это норма? Короче говоря, суть такая: стрелка вверх – Рэймен бежит вперед. Не туда вперед, куда его глаза смотрят, а туда вперед, куда камера глядит. Тоже по своему логично, но непривычно. А, учитывая фортеля, какие любит выкидывать камера, – неудобно. Идем дальше: стрелки вправо-влево – это сразу движение (опять же по отношению к камере) направо или налево. Самое смешное: благодаря этой мудрой системе Рэймен ну никак не может ровно ходить по всяким там мостикам и узким дорожкам. Если камера изначально не устанавливается прямо по отношению к мостику, то приходится двигаться зигзагами, с риском для жизни. Есть и другие странности... но притерпеться можно.

Управление на некоторых уровнях дополнительно усложняется всякими хитрыми заморочками. Скажем, при полете на бочке стрелка вверх – это отклонение бочки вниз. Почему? Потому, что почти самолет, вроде как штурвал от себя отжимаешь. При плавании на ягоде вообще используется реактивная тяга. То есть для того, чтобы двигаться, Рэймену придется стрелять. Он огоньки в одну сторону кидает, ягодка в другую сторону скачет. Детки физике будут учиться, однако.

Прощание

Все, мне пора закругляться. Аудитория собралась, требует добить все-таки сегодня последний уровень. Жалобно сопротивляюсь: "А может, не надо?" Бесполезно, не разжалобишь... такова жизнь. Одно только скажу вам по секрету: на самом-то деле я и сам рад помочь этому ушастику в его нелегком деле. Забавная, интересная игрушка. Сделана красиво, со вкусом. Музыка, звук подобраны хорошие, герои талантливо играют свои "роли". И вправду, не оставлять же таких милых мультов под пиратским игом.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●●○
Управление	●●●●●●○○○○
Рейтинг	7.3

Время освоения: от 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Константин Подстрешный

Tomb Raider: The Last Revelation

Жанр	3D Action/Adventure
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Core Design
Требуется	P-133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II, 64 Mb RAM, 3D
	Windows 95, 98

Вот он и вышел, Tomb Raider: The Last Revelation – говорят, последняя игра серии. Как всегда инфантильные критики ругают игру – ну и пусть себе ругают, это их проблема. Как всегда фанаты, ощетинившись иконостасами с надписью "Lara Croft – RULEZ!", готовы отстаивать имя Tomb Raider до последнего. Девушки носят пистолеты на крутых бедрах, а парни предпочитают базуки. Хотя и те, и другие готовы вырвать сердца обидчиков голыми руками. Эй, я с вами, где мой рокет ланчур?

О маленькая девочка со взглядом волчицы...

Дочь лорда Хешенгли Крофт в свои шестнадцать была своенравной, непослушной и очень красивой девчонкой. Окончив школу для девочек в Уимблдоне (а было это дело в 1984 году), она отправилась с профессором археологии Вернером Ван Кроем (Werner Von Croy) в экспедицию по Азии. Собственно Ван Крой и научил маленькую Ларису лазить по подземельям. Правда, мисс Крофт однажды бросила помирать надоедливого мужичонку, когда тот попал в ловушку в очередном храме. Однако Ван Крой выбрался и теперь, по прошествии стольких лет, вредный старикашка мстит за такую мелочь. Злопамятный какой.

Теперь Ларе Крофт позарез нужен Анкх – тот самый египетский крест, которым бог Ра заточил дух Сета. Как только ключ покидает гробницу, Сет вырывается на свободу и начинает творить всяческие беззакония. Само собой, тут начинаются землетрясения и прочие нашествия саранчи. Самое здоровское то, что узнаем мы сюжет не из текстового файла, а непосредственно из игры. Разработчики сдержали свое обещание, и история TR4 разворачивается перед нами на экране. Но те, кто не может отличить Лару Крофт шестнадцатилетнего возраста от Лары Крофт тридцатилетней, этого никогда не оценят.

Не нужен мне берег турецкий. И Африка мне не нужна...

Раньше дизайнеры придумывали уровень и вокруг него уже строили сюжет, теперь наоборот – окружение строится на основе легенды. А действие-то у нас происходит в Африке. Как следствие - весь гардероб Лары остался в Лондоне, слугу Уинстона (aka Jeeves), как вы понимаете, мы тоже не увидим. Теперь Лара всю игру бегает по Египту. Не сказать, чтобы это было так уж и плохо, например, было довольно интересно прокатиться на поезде в Александрию, а также погонять на джипе и мотоцикле. В пирамидах, опять же, – мумии всякие бродят, Скелеты шастают, эпписевые персонажи даже присутствуют – здорово. Ниндзя-арабы с ятаганами прыгают. Но вот список врагов-животных немного разочаровал: ни тебе львов или тигров, на худой конец, верблюдов – это вообще Африка или нет? А все эти скорпионы - песики Сета – как-то не серьезно смотрятся после снежных барсов и медведей. И что самое ужасное – трупы теперь пропадают!

К счастью, столь презираемая некоторыми эстетами самонаводка оружия оста-

лась, правда, ее можно отключить, но кто в здравом уме решится это сделать? Зато появились новые стволы и несколько видов патронов. А еще оптический прицел на магнуме сорок четвертого калибра – это круто. Но те, кто не видит разницы между пистолетом и револьвером, никогда этого не поймут.

Что бы нам еще такое с движком TR сделать?

Персонажи научились открывать рот, по небу поплыли облака, да и солнышко теперь светит правильно – заставляя любоваться пейзажем. То, что движок перетрясли заново, видно невооруженным взглядом. Эх, было бы это год назад...

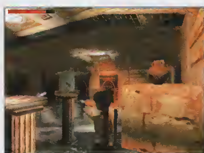
Беда TR в том, что игра не прогрессирует от серии к серии. Tomb Raider'у нужен срочный косметический ремонт. Полная смена внутренностей, чтобы технологический рывок был заметен невооруженным взглядом. Например, Eidos мог бы закупить движок третей кваки. Раскошелился бы для своей любимицы? Ну, хорошо, Eidos на ножах с Activision, так закупили бы Unreal!

Музыка, вообще-то, местами очень даже ничего, не Рики-Тики-Мартин, конечно, но отключать ее не хочется. И заставки, потрясные заставки через каждые две миссии, но те, кто пользуется warez`ом, их никогда не увидят.

Загадки: для американцев – слишком сложно

Почему слишком? Да все очень просто, в США игра продается в урезанном вари-

■ Хе-хе. Вот у этого скелета, что так жестоко проткнут шипами, в одной руке зажато широкополоя шляпа, а в другой – хлыст. Да, его смерть была не из легких... Добеглись, доктор Джонс? А здорово ребята из Core Design поиздевались над LucasArts. Правильно - рядом с Last Revelation лукосартовская Infernal Machine и рядом не лежала



анте – без половины загадок, с прямыми подземельями и легкими головоломками. Ну, не странные ли люди? Выкинули из игры все самое интересное и теперь радуются.

А между тем загадки-то как раз – самое главное. Наконец-то Лариса разучилась таскать каменные блоки в четыре кубических метра, их заменили всякие посильные для перемещения предметы – вроде гигантских шахмат или здоровенных ваз. А никаких кубиков больше нет, и это правильно. Пусть кирпичи Индиана Джонс таскает!

Где-то в средине игры Лариса находит ломик самого, что ни на есть, воровского вида. Которым впоследствии и выковыривает из стен всевозможные алмазы-сапфиры. Довольно забавно выглядит, когда девушка упражняется в медвежатничестве.

Неужели конец?

Если на момент выхода TR3 было известно о разработке TR4, то сейчас издатели молчат как рыбы об лед. На форумах кто-то из разработчиков проболтался, что весной будет TR3: Gold – набор дополнительных бесплатных уровней, которые Eidos традиционно выпускает для всех игр с Ларой Крофт. А еще в марте выйдет Tomb Raider 4 для Game Boy Color – первый раз в жизни, видимо, придется покупать приставку. Но о настоящем продолжении, Tomb Raider 5 – ни слова! Более того, в интервью The Croft Times (http://www.cubeit.com) дизайнер уровней Richard Morton заявил: "TR5? Разве кто-то говорил о TR5?" ("TR5? Who said anything about TR5?") Страшно даже подумать, а вдруг TR4 и взаправду Last. Во что же мы играть-то будем?

P.S. Даже матерые консерваторы во всемирно уважаемой газете The Times, поддались последней волне ларомании и выложили на сайт (http://www.the-times.co.uk) эксклюзивный уровень к Tomb Raider.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Дизайн	●●●●●●●●○○
Рейтинг	7.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Константин Подстрешный

Indiana Jones
and the Infernal Machine

Жанр	RTS
Издатель	LucasArts
Разработчик	LucasArts
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 300, 3D-уск. Windows 95, 98

■ Значит, так: берем Tomb Raider и сдираем оттуда все уровни, движения, загадки, кое-каких противников и ловушки, а также эти здоровые дурацкие каменные блоки, которые Индиана таскает туда-сюда по уровню – куда уж без них

Забавно, но игра начинается с газетного заголовка "США победили фашизм", заранее располагающего к вольному обращению с историей. Ну-ну, и татаро-монгольское нашествие тоже США остановили, это каждый Бивис знает. Сперва татарское, потом монгольское. Не могли же LucasArts написать "СССР победил фашизм", а потом еще и выставить нас Главными Мерзавцами в игре. Ах, какие мы тут гадкие, право слово. Добрые американцы спасли нас от нацистов, а мы тут же побежали в Персидский Залив, раскопали Вавилон и по найденным древним артефактам построили ужасную машину, "более разрушительную, чем американская ядерная бомба". Доктор Инди победил фашизм и теперь благополучно борется против длинных красных рук Советского Союза. Беспокоят его, понимаешь ли, советские подводные лодки в степях Аризоны. Плюс ученый Gennadi Volodnikov и шаманка из советского Kazakstan`a (всегда радует, когда американцы пытаются написать это название по-своему). А вообще-то, какое, черт возьми, дело Индиане Джонсу до планов русских? Да у самого Гаррисона Форда, если мне не изменяет память, папа – ирландец, а мама – русская еврейка. Ну ладно, гражданство у него американское или там еще что... Я вот только не пойму, зачем мы ее, машину эту, в Месопотамии строили – теплее там, что ли? (Эх, Костик, наивный. А загранкомандировки? - прим. главред.)

Интересно, а он стойку на руках умеет делать?

Совсем не такого Индиану мы ждали. Компания, славящаяся своими играми, не должна была издавать *такое*. Вы не поверите, но графика в Infernal Machine – года этак 96`го. С квадратными кактусами, треугольными горами и круглой тенью. Ну, в Tomb Raider еще можно стерпеть овальную тень – понятно, там у них движок пятилетней давности, да и то они его оптимизируют от серии к серии. Но чтобы Lucas Arts так лажанулась! Да у них же самая передовая студия компьютерных спецэффектов в мире! Хотите еще посмеяться? Как вас порадует строчка из пресс-релиза: "The game features extraordinary 3D environments" (то бишь "С экстраординарным 3D окружением"). Или вот еще: "PURE ACTION. PURE ADVENTURE. PURE INDY" ("ЧИСТЫЙ ЭКШЕН. ЧИСТОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ. ЧИСТЫЙ ИНДИ"). Чиста прямо вот так, по-пацански, большими буквами и написано. По последним опросам в США, самый популярный актер у америкосов – Гаррисон Форд, так что не важно, что за игра Infernal Machine. Главное, что на коробке красуется знакомое лицо Индианы. А уж обыватели купят, куда им деться. "Миллионы мух не могут ошибаться". Да еще и словечки нарезаны из разных серий трилогии про доктора Джонса – на чувствах играют буржуи! Плюс совершенно кошмарное управление, я думал, что останусь без пальцев, пока прыгал с угловатых обрывов и катался в квадратной вагонетке по прямоугольным рельсам.

Доктор Инди на редкость медлителен, страдает плоскостопием и поворачивается, переминаясь с ноги на ногу.

Нет, такой Tomb Raider нам не нужен

Конечно, были клоны Tomb Raider`a, но ТАКИХ еще не было. Indiana Jones and the Infernal Machine ориентирован на выбивание денег из карманов фанатов. Главное, сделать игру побыстрее и продать ее сразу на PC и Nintendo 64. Хотели и на PlayStation, но передумали. Словом, совсем сдал старичок Лукас, уже откровенный ширпотреб продавать начал. Разочарование – вот единственное подходящее слово. Мы ждали адвенчуру, а не 17 угловатых уровней, грубо скопированных с Tomb Raider`a.

P.S. А еще в 1996 году Лукас проболтался, что намерен снять Indiana Jones 4. Ну, тем менее удивительна шумиха, поднятая вокруг Infernal Machine.

Игровой интерес	●●●●●
Графика	●●●●
Звук и музыка	●●●●●
Дизайн	●●●●

Рейтинг 4.5

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Владимир Рыжков

Quake III Arena

Жанр	FPS
Издатель	Activision
Разработчик	id Software
Требуется	P-166 , 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-II 300, 125 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Разумеется Windows 95/98, Linux, MacOS

Я старый солдат и не знаю слов любви... По крайней мере, приличных. Скажу лишь, что всякий раз, кемперя ламеров, строя рельсы или крепя врага последним хэнд-гренэйдом, я чувствовал, вспоминая коричневые стены первого Квейка и рев думовских монстров, что эти, ставшие нам родными, стратежные карты, этот басово грохочущий SSG, рано или поздно тоже уступят место чему-то более совершенному, более жизнеспособному, еще более реальному... И седьмого декабря тысяча девятьсот девяносто девятого года это наконец случилось. Задержавшись на полгода, уже почти перестав быть для нас ожидаемым событием, но неотвратимо, как попадание отцовской рельсы, вслед за авангардом из двух демо-версий вышел Quake III Arena.

Без сингл-плеера...

Игра без привычного сингл-плеера... Где здесь подвох? Чем они собираются подкупить нас на этот раз? А тем же, чем и всегда. id опять сделала игру, подобной которой не делал еще никто. Нам дали игру не с дэзматчем, а о нем. Не об абстрактном "бое насмерть", и ни о каком не о "пути спасения, лежащем через трупы других участников соревнования", как мог бы придумать на коленке любой другой разработчик. Нет... Я давно говорил, что квакерство – субкультура, и оказался прав. Нас с вами вырастили на двух Doom'ах и двух Quake'ах, и в наших головах сформировался целый мир. Совсем не тот, о котором говорилось в пресловутых txt-файлах из каталогов с играми серии, но такой, где можно убить своего приятеля, а потом услышать от него: "Хороший выстрел. Прям отцовский..." Мир, где "карта" – не репрезентация местности, а сама местность... "Мир, где смысл жизни измеряется во фрагах, а время – в интервалах между выстрелами рельсы" (ничего, что я сам себя цитирую?). И теперь самоценность Quake Deathmatch декларирована. Quake III Arena – игра о том, как мы, думеры и квакеры, герои всех предыдущих частей игры, собрались вместе из обжитых нами виртуальных миров, чтобы снова, в миллионный раз разносить друг друга в клочья, выявляя лучшего. И наплевать, что пишут в readme. Quake III – это только Дэзматч, но Дэзматч с большой буквы. И, кстати, если окажется, что ребята из id Software с самого-самого начала собирались провернуть такое, то мне останется лишь признать их единоличное право рассекать на красных "Феррари", поаплодировать им и даже не пытаться придумать что-либо подобное.

Файтинг на рельсах

Итак, больше нет поделенной на этапы одиночной игры, отвлекающей нас от сути Quake. Зато есть состоящий из шести частей, по четыре уровня в каждой, развернувшийся на – верно, двадцати четырех – картах, эдакий... "Мортал комбат" с ботами. Уверен, я не первый, кому пришло в голову такое сравнение, и уж наверняка не последний. Здесь игру с ботами аккуратно упаковали в красивую и стильную рамочку, где она уже стала вовсе и не игра с ботами в привычном понимании, не надувной макет настоящего мультиплеера, а сама по себе игра, особым образом "цепляющая" и содержащая свои собственные понятия о крутизне игрока. Например, в Q3 введены так называемые медали – висюльки, за особые заслуги выдаваемые нам по ходу игры. Положив больше одного оппонента в течение двух секунд, мы получим висюльку Excellent, о чем громогласно заявит грозный голос местного Шао Кана (в хэлпе написано, что именно он всех и собрал на Арену), а каждый фраг, сделанный в рукопашном бою "перчаткой-единичкой" (я о ней попозже расскажу), отмечается медалью под названием, соответственно, Gauntlet, чтобы особо отметить парня, который буквально рвет врага собственными руками. Есть также висюльки "рейлганист-отличник", "фрагобоец-ударник" и так далее. Разумеется, медали раздаются и в мультиплеере, но в одиночной игре ведется их подсчет не только по результатам прохождения отдельных боев, но и за всю игру в целом, что приятно. Теперь учтем, что мозговитость ботов регулируется пятью уровнями сложности, и осознаем, что в лице одиночной игры Quake III Arena мы получили идеальное развлечение-на-сорок-минут-ежедневно. Ибо переигрывать такой сингл-плеер можно до глубокой старости.

Главное

Но вы-то ждете от меня рассказа совсем не об этом, верно? Мультиплеер Quake III... Прежде всего замечу, что на Q3 уже перешли все крупнейшие Квейк-кланы, некоторые Q2-отцы пока в смятении, но, думаю, и им недолго осталось крошить оппонентов на Q2Dm1... Да, многопользовательская игра в "Арене" хороша, хороша дьявольски и, как и положено новому мультиплееру от id, затмевает все, ранее нами опробованное. Удивительным образом, игра прибавила в динамике, не став "аркадной" и (злопыхатели,

молчать!) не утратив стратежности. По требовательности к нашей реакции и умению быстро принимать решения Quake III оказался где-то посередине между первым и вторым Квейком. Нет того грохочущего безумия, что было в Q1, но и о летающих сосисках, которые в Q2 почему-то назывались ракетами, теперь можно с радостью забыть. Никаких экзотических наворотов с режимами игры в "Арене" нет – все скромно и со вкусом. "Мясо", Team Death Match, CTF и Tournament. Зато произошли разительные перемены в балансе. Оружие стало существенно более мощным, но и зачастую требующим большего мастерства от владельца. Яркий пример – SSG. Двухствольный красавчик с лазерным прицелом (декоративным, к сожалению) теперь бьет кучнее. То есть лупит так, что мало не покажется, но ведь чтобы убить, из него еще надо попасть и, несмотря на возросшую убойную силу, не один раз. Теперь это воистину "оружие профессионалов". "Двоечка", Mashine Gun – достаточно тонкое в использовании оружие. Удобно в сочетании с zoom'ом, скорострельное и с хорошей кучностью, срабатывает быстрее, чем Chaingun из Q2, но и бьет намного слабее... Раненых добивать им по-прежнему хорошо, а вот просто так кого-нибудь "окучить" – уже несподручно. Показанный нам в демках рейлган, так напугавший квакеров, все-таки поправили – теперь он побыстрее реагирует на нажатие кнопки "огонь", и луч после выстрела получается потоньше. Plasma Gun – оружие, вроде бы, ближнего боя, но против SSG с ним плохо. Убить "единичкой" – перчаткой с прикрепленной к ней циркулярной пилой – и вовсе подвиг, отмечаемый, как я уже сказал, отдельной медалью. Сложный и неоднозначный вопрос – BFG. Пухлого шарика с бьющими из него лучами больше нет. Теперь BFG – оружие ураганной скорострельности, заряды которого попадают в цель практически мгновенно и наносят не только огромный Direct-, но и Splash Damage. Единственное, что ограничивает бешеное "руление" игрока, подобравшего BFG, – нехватка патронов. Их всегда мало, и лежат они обычно так, что не каждый достанет. И так далее, и тому подобное... Кстати, после выхода Q3 по всему миру разнеслись безутешные рыдания CTF'еров – в конечную версию Quake III Arena не включен Grappling Hook. То есть половина тактических ухищрений и представлений о CTF'ерской удали теперь обречены рухнуть. Правда, id заявила, что "поставляемые с Q3 карты для CTF не рассчитаны на применение Grapple, но игра от этого ничуть не потеряет". В общем-то, так оно и есть, однако без "крюка" CTF все-таки не тот...

Но оставим CTF'еров наедине с их

горем – переживут. Тем более что карты (их с игрой поставляется огромное количество) и в самом деле очень хороши. Благодаря их грамотному дизайну, а так же посредством разномастных рокет-, стрейф-, дабл- и прочих джампов (разумеется, все эти ухищрения сохранились в новом Q), местами джамп-пэдов и айтема с красноречивым названием Haste, вполне можно поспевать везде, где следует, не теряя при этом способности отслеживать перемещения оппонента по всяческим косвенным признакам вроде хрюканья подбираемых аптечек, хруста "шардзов", срабатывания джамп-пэдов или лязганья армора и дверей (дузли здесь ничуть не менее стратежны, чем в Q2 – я, честно говоря, даже не ожидал...).

Располагайтесь

Quake III Arena – очень, как бы это назвать, уютная для нас, квакеров, игра. Здесь сразу чувствуешь себя как дома, причем дома после уборки. Все под рукой, привычно, но как-то по-новому.

Вот "квад", к примеру. Все тот же "квад", но какой красивый! Regeneration – почти один к одному старо-CTF'овский "автодок", но действует, как и Quad Damage, ограниченное время. Battle Suit – тоже практически не изменился по сравнению с Hazard Suit'ом из Q, но теперь защищает еще и от ударной волны... Где-то – удобней, где-то – интересней...

С одной стороны, сразу ясно, что делать с cfg'шником, а с другой – вот тебе целый лексикон для общения с ботами (их разве что за пивом посылать нельзя). Представьте, как я себя чувствовал, когда при старте матча в CTF один из ботов первым делом приказал мне (!) сторожить базу (!!!). id не зря потратила столько времени на AI ботов – парни ведут себя вполне по

понятиям. Отступают, наступают, рокет-джампятся, ошибаются, стерегут, следуют за лидером и все такое. Разумеется, настоящим-то отцам боты не соперники – в Сети уже лежат демки, где стальными ребятами последнего скилла буквально овладевают всухую, но в целом с ними все-таки интересно.

При всей технологической мощи, стоящей за происходящим во время игры, на экране мы видим все те же родные квейковские итерьеры. Разве что получше видим... Вот вам генератор – один к одному, как во втором Q; вот – готика, пентаграммы и ржавчина, как в первом... Но шикарная анимация, кривые поверхности (которые на самом деле не совсем кривые...), спецэффекты, да и подросшие вычислительные мощности, развязавшие руки дизайнерам, делают свое дело, и время от времени, особенно поначалу, бросаются в глаза разные маленькие моментики, где id'шники играли с новыми возможностями: то покрытый текстурой пол берет и разваливается на кирпичи, то между плит проступает играющая всеми оттенками красного лава, то засмотришься на точеную фигурку какой-нибудь ботихи... Тьфу! Замочили! Кстати, идея с различными классами игроков, к сожалению, так и осталась нереализованной, но в игре целая охапка прекрасных, на любой вкус, моделей с набором скинов и звуков к каждой. Полистав меню выбора своего нового лица на ближайшую пару лет, я сразу утешился, мысленно от всей души поблагодарил свой старый добрый скин nightops за службу и отправил его на пенсию. Теперь буду бегать зеленой горгульей, издающей жутковатый рык при прыжке...

***

Как вы думаете, горгулья с RL'ом – это ничего? Достаточно внушительно смотрится? Уж больно рычит хорошо... Да не, нормально. Короче, я – играть, чего и вам желаю. Игра-то хорошая, наша игра. И о нас, главное.

Горячая тройка

]A[.Tiger

Привет отцы! За окном - Новый Год, на мониторе - Третий Квак, много ли человеку для счастья надо? Немного - подумали мы, разве что только еще Q-zone праздничную. Посовещались и решили, представить на ваш суд этот материал - ведь в России практически никто не знает о том, как играют в Quake за рубежом. Что бы хоть как-то исправить сложившуюся ситуацию, читайте интервью с одними из лучших квакеров иностранной квак-сцены.

Shub-niGGa

Расскажи о себе и о компьютере, на котором ты играешь.

S.: Мне 18, живу в Аскере, Норвегия, с мамой, братом, тремя собаками и крокодилом (не вру, маленький такой). Играю на Celeron 400a, с 200 Mb RAM, 19" монитором, v2 SLI, Logitech Wheelmouse USB.

Работаешь?

S.: Да, в онлайновом магазине. Там я занимаюсь регистрацией и продажей товаров и проверяю выигрыши по конкурсам.

Как долго собираешься там работать и какие у тебя планы на будущее?

S.: Ну, у меня нет определенных планов. Но в любом случае не собираюсь оставаться здесь долго. Работать довольно скучно :) .

Когда и как ты начал играть в компьютерные игры?

S.: Все началось несколько лет назад в маленькой комнатке с компьютером. Я сел поиграть в Doom, мне понравилось, и я подсел на игры. Можно сказать "взял компьютерный перерыв" на долгие годы и не играл ни во что, кроме "Дюк Нюкем" (не говорите никому, что я ненавидел Quake :)).

Ты использовал мышь с самого начала?

S.: Нет, я играл на клавиатуре, пока не начал более-менее серьезно играть в Q2.

Какая твоя любимая игра?

S.: Хе. Конечно Q2!

Твои мысли про Quake, Quake 2 и Quake 3.

S.: Я думаю, что Q1 была великой игрой, но я начал играть слишком поздно... Я сразу начал тренироваться в Q2, которая мне хорошо подходила. А про Q3Arena... Хмм... Я думаю, зто будет лучшая игра для всех квакеров.

Расскажи о своих достижениях в Quake. Кланы, турниры и как ты, в конце концов, оказался в MM?

S.: Ok, как я сказал, я довольно плохо играл в Q1, но все же вошел в клан, который основал мой лучший друг и сосед. Тогда у меня не было доступа в Интернет, и я не мог играть с кем-либо. В то время я не особо тренировался... :) В Q2 начал играть по модему сразу после Рождества '97. Я играл по модему несколько месяцев. Я пытался войти в любой клан, но никто не хотел меня принимать :(. Однажды я увидел Scion'а на норвежском сервере и был шокирован его игрой. Через некоторое время я поехал на "The Gathering" (большая LAN тусовка), где познакомился "вживую" со Scion'ом и его дрӯгом oWo. Мы обменялись E-мэйлами и договорились поддерживать связь. В дальнейшем мы стали общаться по IRC и тренироваться вместе. Это просто сильнейшим образом повлияло на рост моего мастерства! Однажды ночью oWo и Scion обратились ко мне с предложением войти в их новый клан. Это было именно то, что я уже обсуждал с Mastah^Killah, и мы все объединились в одну команду. Так, из ниоткуда возник клан MM... типа... :)

А как ты думаешь, почему так много людей до сих пор играют в Q1?

S.: Ну, тут все просто. Они боятся! Игроки, отлично знающие свою игру, просто не хотят ничего менять. В то же время, я хочу подчеркнуть, что Q1 - классная игра. Надеюсь, те, кто в нее играют, не оторвут мне после всех зтих заявлений голову :) .

Как ты определишь положение в квако-мире после выхода Q3Arena?

S.: А вот этот вопрос посложнее. Пока неизвестно, перейдут ли все первоквакеры на Q3. Все говорят, что Q2 рулит. Но останутся ли игроки в Q2? Нет? :) Наверное, надо просто подождать, пока все устаканится. Некоторые не в состоянии замечать прогресс, даже если он появляется у них прямо перед глазами :) .

Как ты стал лучшим дуэлянтом в Европе?

Я думаю, на зто сильно повлияло то, что долгое время я был HPB (High Ping Bastard – человек, играющий с большим пингом). Мне приходилось играть более аккуратно и многое предугадывать. Когда я стал играть по ISDN - зто был просто прорыв! Конечно, нужно иметь некоторое умение, но я думаю, это сильно мне помогло. Также я, конечно же, много тренировался. И я премного благодарен Scion'у. Он "вложил" в меня много всего, что делает мою игру такой, какой вы ее сейчас видите.

Какие-нибудь советы игрокам и кланам, кто хочет играть лучше?

Конечно, нужно тренироваться, и не принимать в клан игроков только потому, что они хорошие мясники (вспоминаю о предложениях, которые мне поступают с "мясных" серверов... :)). Но на самом деле, я не тот человек, кого об зтом надо спрашивать. Я просто стараюсь занять позицию и пытаюсь удержать ее. Только и всего :) .

Как ты видишь будущее MM? Будете ли вы переходить на Q3A?

S.: Думаю, что MM будет совершенствоваться, совершенствоваться и совершенствоваться...

Так я вижу будущее :) . Потому, что мы все - друзья... А про Q3A я пока не могу сказать определенно. Нужно увидеть финальную версию, чтобы ответить на зтот вопрос. Если нам понравится, то мы можем и перейти. Но полностью Q2 я не заброшу.

Кто, по-твоему, 5 лучших игроков в Европе и почему (ежели не считать тебя)?

S.: Ну, определенно Scion, так как он может перехитрить любого в дополнение к его отличной стрельбе. Dark, за его точность (хоть он и туп как лягушка :)). И, я не уверен, но... Hurlar временами впечатляет, так же Spokk... Всех не упомнишь... :)

Что должно быть в 3D игре,

чтобы заставить тебя перейти на нее?

S.: Конечно рэйл!!! :) В игре не обязательно должно присутствовать столько графических наворотов, как в последних из вышедших. Должны быть хорошие уровни, но главное – эта игра должна быть от ID!

Как, по-твоему, европейский Q2 соотносится с американским. Имеется в виду мастерство игры.

S.: Думаю, у нас есть мастерство, разница в количестве, по этому параметру мы проигрываем...

Ты думаешь, что американские игроки лучше (как большинство из них самих считают) ?

S.: Не, только не из тех демок, что я видел.. Если кто-то организует большое LAN Party, на котором встретятся оба континента, мы посмотрим, кто кого.

Кого ты считаешь лучшим игроком в мире?

S.: Наверное, Thresh, потому, что он так phreakin clever, но я бы погонял его за его деньги... И деньги спонсоров... :)

Какая твоя любимая карта и почему?

S.: Q2DM1, потому, что на ней ты можешь контролировать весь уровень. В то же время можно неплохо вооружиться и отожраться, даже если тебе достался голимый респавн у Machine Gun'a, а Thresh респавнился в комнате.

Как ты относишься к использованию .pak'ов и ярких скинов?

S.: Это зависит от того, что в эти паки засовывать. В Америке игроки кричат "Пакам – НЕТ!", а затем идут скачивать some nice x-hairs. X-hairs я не считаю читерством. Кстати, я использую стандартные кваковские. Только нормальные модели и все такое. Я понимаю людей, которым не нравится, когда используются нестандартные модели и скины. Это дает некоторое преимущество в игре. Относительно ярких скинов, могу сказать, что я некоторое время назад перестал их использовать. Только потому, что это не нравится многим игрокам, а выигрыш того не стоит.

Что-нибудь еще добавишь?

S.: Ну, я недавно купил 32" широкоэкранный телевизор :) . Извини, просто захотелось сообщить.

А всем остальным... Черкните мне пару строк, если я вам понравился :) .

Rix

Rix'а считают одним из лучших американских игроков, и он заслужил это, т.к. он двукратный чемпион CPL.

Где ты живешь?

R.: Я живу в городе Эймс, штат Айова. Географически – это почти центр Америки. Довольно удобное расположение, если ты хочешь ездить по стране не проводя много времени в дороге.

Чем сейчас занимаешься? Учишься, работаешь?

R.: В настоящее время я работаю у местного Интернет провайдера, где у меня не так уж и сильно загружен. Готовлюсь к поступлению в колледж, хотя пока еще не выбрал, какой именно. В идеале я хотел бы работать в области компьютерных игр. Я искал подобные предложения, но, к сожалению, ничего не нашел, так что, наверное, придется получить высшее образование, а потом пробовать еще.

Какие у тебя планы на будущее?

R.: Буду играть в то, что мне нравится, а потом может быть поступить в университет или еще куда.

Какие у тебя были первые впечатления от Q1?

R.: Я был очень, очень потрясен звуками. Я обожал звуки Qtest и был огорчен, когда в финальной версии их изменили в худшую сторону. Я любил эту игру. Именно это чувство...

Я все еще предпочитаю Doom2, но когда был закончен и выпущен Q1, он стал лучшей игрой всех времен. Даже играя на P133 я испытывал такие чувства, которых не будила во мне никакая другая игра.

А какая разница между Q и играми, в которые ты играл до него? Какие у тебя были любимые игры до Q?

R.: Я играл в большое количество игр... Вообще-то в гораздо большее, чем после выхода Q1 :) . Некоторые из моих старых предпочтений, были игры на Commodore 64, например Raid On Bungeling Bay, Jumpman, Ghostbusters. На PC я провел кучу времени, играя в Wolfenstein 3D, Doom и Doom2. В то время качество игр на PC было похуже, чем на приставках.

Расскажи немного о своей карьере игрока в Q. Как ты оказался

в клане Unforgiven, например...

R.: Ну это случилось на турнире QuakeCon в Далласе. Я поехал туда с RDwilson и PVP. Мы сидели в ресторане и решили, что нам пора организовать т.н. “клан”. Я слышал этот термин ранее, и он мне казался довольно глупым, но на QuakeCon мы увидели, как люди играли 4x4, и это было потрясающе. И мы организовали клан Ihop - International House of Pain :). Позднее он переименовался в International House of Spork. Это был первый клан для меня, Batch, PVP, Thresh и других. Мы доминировали на Quake арене Америки. А проиграли чемпионам T2 (клану Ruthless Bastards) в неоднозначном матче. Тогда игралось только по одной игре. Мы играли на сервере Id, и у всех был пинг в районе 100. Ту игру мы выигрывали с большим отрывом, когда матч остановили и переместили на другой сервер. Там у наших противников пинг был на 20ms меньше. В итоге мы проиграли около 4-5 фрагов. Вскоре после этого Ihos распался, и некоторые игроки перешли в клан Impulse9. Я перешел в Dark Requiem, и играл в QW довольно долгое время как HPB. Играя в Clanring Elite8 лиге, Batch пригласил меня в Impulse9, чтобы помочь снова утвердиться среди LPB. Вскоре, из-за разногласий с Entropy – я, Batch, Thorn и Gollum решили уйти из Impulse9 и организовать новый клан. Тогда у нас не было определенного имени, но как-то возникло название Unforgiven, и оно прижилось.

А сейчас, после нескольких лет игры в Q, почему ты все еще играешь в него?

R.: Что меня реально задело, зацепило и потащило – так это мультиплеер в Doom. Я играл часами с соседями. На моем компьютере была организована BBS, и когда к ней подключались люди (а их было немало – BBS была многоканальной), я среди них искал тех, кто хотел бы поиграть в Doom. Через некоторое время я встретил одного студента, абсолютного папу Doom'а, и он познакомил меня с мышкой :). Его звали PVP – в Американской думерской среде он считался первым или вторым игроком на протяжении двух лет. Тогда я ничего не знал о нем, но стал играть на мышке, в основном, потому что он на ней играл. Также я прочел про то, как Джон Ромеро бегает вокруг игроков и с легкостью уничтожает все в пределах видимости, используя мышь. Я всегда был довольно ответственным парнем, и начал упорно тренироваться управлять мышой. Начал я с того, что на правую кнопку “посадил” бег вперед, на “a” – стрейф влево, на “d”- стрейф вправо и на “s” – бег назад. Левая кнопка – стрельба. Это был мои первые установки, я их не сменил и по сей день.

Первая игра, в которую я играл мышкой была Ultimate Doom, и в матче я набрал −4 фрага или около того. После такого проигрыша я хотел выбросить мышу в окно, но успокоился и решил немного подумать. Мне ужасно не нравилось то, что чувствительность мыши была слишком маленькой, вне зависимости от моих манипуляций с регулятором. Но один мой друг по IRC объяснил, что можно менять чувствительность, варьируя значение в файле default.cfg. После этого все встало на свои места.

Мой сенс менялся от Doom2, к Quake, затем к Quake2.... Но интересно то, что в Quake2 чувствительность была такая же, как в Doom2. Таким образом, в каждой игре я ставил разные значения, чтобы они соответствовали одному сенсу. Я без проблем могу пересаживаться с одной игры на другую. Это довольно здорово!

А тебе не наскучило играть в Quake?

R.: Не знаю, как может надоесть Q. Думаю, я несколько потерял интерес к дуэлям, но тимплей играть по-прежнему интересно и не вижу причин прекращать это.

Кстати, несколько раз я обламывался с участием в турнирах, потому что был слишком молод или мои тиммейтеры решали, что я недостаточно хорош. Так, на “Red Annigilation tournament” я не попал, т.к. мне было только 17, а допускали только с 18 лет. Как раз на этом турнире Dennis “Thresh” Fong сделал себе имя.

Наверное, вы слышали о T3, на котором встретились друг с другом Unforgiven и Death Row. От нас играли Batch, Thorn, Gollum, и Graphik. Меня тогда к игре не допустили. Наверное, из-за этого я и забросил Quake. Хотя, после этого возникло множество разговоров о том, что было ошибкой не включить меня в состав.

Ты переключился на Q2?

R.: Я играю в Q1, и немного в Q2. Участвовал в одном Q2 турнире и выиграл его. Потом на многих страничках я видел резюме, что я выглядел как начинающий, который сел за Q2 всего за пару недель до чемпа. Было забавно все это видеть, так как они были абсолютно правы, до турнира я играл всего две недели :).

Скорее всего, я перейду на Q2 по некоторым причинам. Хотя я и не схожу с ума от этой игры. Думаю, важнейшая вещь для людей решивших перейти на Q2, это купить быстрый компьютер (P2-400+) и USB мышь. Также необходимы VooDoo2 SLI или Riva TNT.

Какой должна быть 3D игра, чтобы ты на нее пересел?

R.: Думаю, что важнейшим для меня является высокая скорость графики и очень точное управление. Все разговоры о балансе оружия мне не очень интересны. Я, скорее, приверженец несбалансированного оружия, т.е. когда некоторое вооружение гораздо мощнее остального. В таком случае твое положение на уровне имеет большое значение. Мне не нравится Q2, потому, что ты можешь поднять любое оружие и начать набирать фраги. С одной стороны это делает игру веселее, но с другой – это уравнивает шансы игроков, и люди которые действительно круты не могут показать все, на что они способны.

Я также не большой поклонник Q2, но ее очень любят средние или плохие игроки. И их большинство. Они считают, что игроки в Q1 не играют в Q2, потому что не умеют играть. Вообще, спор о том, какая игра лучше, мне уже надоедает. У меня есть свои мысли на этот счет: Q2 сделан таким образом, что нельзя получить большое преимущество от твоего расположения на уровне. Следовательно, бесполезно действительно хорошо знать весь уровень и его звуки. Q2 сделан так, что нет оружия, которое гораздо лучше других в большинстве ситуаций. Значит бесполезно изучать какое оружие, в какой момент лучше использовать. Поэтому отпадает необходимость охранять место его респавна (а это важнейшее умение в Q1).

Так, что если ты хочешь играть в игру, в которую проще вникнуть и не нужно много знать – Q2 для тебя. Поэтому, если “id” вернется к истокам и сделает Q3Arena похожим на Q1, я думаю, что большинству игроков в Q2 она не понравится.

Вернемся к нашим спорам о Q1 и Q2. От “средних” игроков в Q1 часто можно слышать фразу “Если бы у меня было оружие, я бы убил тебя”. И они правы. Еще одна отговорка – “Глупая игра, я не могу достать нормальное оружие”.

А причина, по которой у них нет оружия, проста – его им не дают взять! Вот за это я люблю Q1.

А как, по-твоему, будет развиваться игровая сфера в будущем?

R.: Как будет развиваться?.. Ну, я считаю, что компьютерные игры и игроки, наконец, выйдут из подполья, и эта сфера станет более организованной и стильной (как пэйнтбол). Не думаю, что известные игроки станут кем-то типа Майкла Джордана, но при развитии индустрии компьютерного спорта интерес к нему и размер призов повысится. В идеале, я вижу международную игровую сеть или достаточно большие игровые центры, в которых игрок, заплатив порядка 5$ погружался в виртуальную реальность или во что-то типа этого. Лучшие игроки этих центров играли бы между собой за большие деньги. Включите свое воображение. Это круто. Наверняка кто-нибудь захочет сделать подобное.

Какие-нибудь пожелания тем, кто хочет стать "крутым" игроком?

R.: Думаю, лучшее, что можно сделать – это найти демки профессионалов, запомнить и натренировать все, что они делают. Нужно обращать внимание на все, начиная от того, КУДА они стреляют и заканчивая тем, КОГДА они это делают. Даже если ты не понимаешь, зачем это надо – в нужный момент эти знания сами сработают. Играйте столько, сколько сможете. Найдите конфиг, мышь и клавиатуру по вкусу. Не такие, как кто-нибудь использует, а те, что нравятся именно вам! И никогда не меняйте их. Сохраняйте чувствительность мышки на одном уровне. Лично я использую клавиатуру "NMB", мышь "Logitech Mouseman USB". Драйвера "Logitech MouseWare ver. 8.0", без акселерации, движок в среднем положении.

Xenon

Чем сейчас занимаешься, работаешь, учишься? Что думаешь делать в будущем?

X.: Сейчас я занимаюсь на курсах в гимназии в Стокгольме. Временами это тоскливо, но в целом - весело. Второй вопрос занимает меня уже довольно долго... Может, займусь чем-нибудь связанным с компьютерами или поступлю на юридический... Зависит от того, как я закончу школу :) .

Когда ты начал играть в Quake?

X.: Когда вышел Q1тест. Не помню точно, по-моему, с февраля 1996 года.

И какие были первые впечатления?

X.: Ооо... мои конечности дрожали в восхищении. Графика, ощущения... все вместе... это был бриллиант! Я понял, что это игра для меня. Год спустя я все еще играл на клавиатуре, но по-прежнему любил эту игру, даже всем проигрывая. Сейчас я играю с "d_mipcap 3" потому, что понял, что красивая графика это не главное в этой игре. Геймплей, чувство, что ты находишься внутри – вот то, чем Quake хорош, и чего не хватает в подобных играх.

А как отличается Q от игр, в которые ты играл до него? У тебя были любимые игры до Q?

X.: Конечно были! Doom2. Я играл в него по 3 часа в день по модему с другом. Я по-прежнему люблю поиграть в него, т.к. Doom не воспринимается так серьезно как Q. Но я не могу играть под настоящим ником. Люди будут стараться сделать все возможное, чтобы выиграть, а, следовательно, мне нельзя расслабиться.

Теперь, когда ты играешь в Q несколько лет, почему ты продолжаешь это делать?

X.: Это сложный вопрос... Думаю, что я не могу ждать выхода Q3Arena и Daikatana, все еще люблю Q1 и буду в него играть сколько возможно, пока он не "умрет". Основная причина, по которой я играю в Q1, - это геймплей и то, что каждый матч отличается друг от друга.

Расскажи немного о своем появлении в мире Quake и о том, как ты оказался в Clan 9.

X. Ну, это довольно долгая история... Я стал LPB, когда начал играть из университета KTH вместе с Jeeves и другими ребятами из клана GuN. Они показали мне QW, и я полюбил его. До этого я играл в NQ. Я играл практически каждый день на летних каникулах в 1997 году. GuN выступил на турнире QSM97 и мы проиграли клану Swemob, которые заняли 3-е место. Вскоре после этого GuN стал распадаться... Никто не хотел играть, нам трубили доступ в KTH и тогда меня пригласили в клан IoP. Я немного играл с ними до этого, и мне нравилась их компания, поэтому я согласился. Мы сыграли кучу матчей и вскоре поднялись на третье место в AFITD. В январе 98 г. я поехал на турнир Nitegib, проводившийся в клубе Nine, в котором участвовали лучшие игроки. Там я стал первым в дуэлях и "мясе". После этого мое имя стало известно среди квакеров. На некоторое время наступило затишье в играх, и нас кикнули из того клуба, где мы тренировались. Мы стали играть в клубе "Nine" со скидкой. Я частенько играл с ребятами из Nine , а IoP появлялись только раз в неделю. А тут как раз Sniket ушел из Nine, и мне предложили занять его место. Как я мог отказаться вступить в лучший клан Швеции, который к тому же ехал встречаться с лучшим американским кланом :) ?

Ты собираешься переходить на Q2, и что ты думаешь о споре про Q1 и Q2?

X.: Я играл немного в Q2 и не думаю, что это плохая игра. Но зачем прекращать играть в то, что тебе нравится? Думаю, что мультиплеер лучше в Q1, а сингл в Q2.

А что, по-твоему, произойдет после выхода Q3A?

X.: Лучший вариант: игроки в Q1 и Q2 объединяются для игры в Q3A, и все довольны. Вариант похуже: игроки в Q1 переключаются на Q3A, а кудвакеры продолжают играть в Q2. Вариант, о котором и думать не хочется: Q3 оказывается "маздаем", и все продолжают играть в свое (если только Daikatana не "зарулит").

Почему твой клан такая хорошая команда?

X.: Хорошая индивидуальная игра и грамотный тимплей. Мы играем друг с другом (я, Para и Spice) с выхода Q1. Это говорит само за себя.

Что посоветуешь игрокам, которые хотят хорошо играть?

X.: Все что я могу посоветовать – тренируйтесь :) ! Мы опубликуем вскоре секреты нашего мастерства, так что следите за рекламой :) .

Какие планы у 9 на будущее?

X.: Поживем – увидим. Надеюсь, мы удивим народ тем, что мы собираемся сделать :) .

А что ты думаешь о дуэлях? В общих чертах?

X.: Лично я не люблю дуэли. Думаю, что самый трусливый... ой, извиняюсь... играющий от обороны выигрывает. Надеюсь, что тимплейных турниров в будущем будет больше чем дуэльных.

Олег Полянский

Ground Control

Жанр	Real-time tactic
Издатель	Sierra
Разработчик	Massive Entertainment
Дата выхода	1 квартал 2000 года

Вот так всегда. Не успел толком наступить 2419 год, как Crayven Corporation и Order of the New Dawn поссорились. Отгремела, как и положено, Третья Мировая, прочие войны на будущее запретили соглашениями и конвенциями, ресурсы, вообще говоря, закончились, государства исчезли, все население разделилось по признаку подчиненности одной из двух фракций, которые, собственно, и поссорились. Причиной конфликта стала отдаленная планета Krig-7B, где исследователи из Order обнаружили столбоподобные структуры откровенно искусственного происхождения. Затеяли их изучать, то да се, но тут агенты Crayven проведали про эту возню и немедленно послали своих ребят внести в структуру Порядка немного хаоса. Другой вариант предыстории гласит, что о пригодной для заселения Krig-7B изначально знали оба картеля; "она слишком тесна для нас обоих, – сказали друг другу пацаны, – кто первым добежит до угла, тому и владеть". На том и порешили.

Великий слепой

Как обычно, сюжет несущественен. Враг – там, 3D – здесь, до угла бежим мы. В конце концов, половодье в тактическом жанре состоится еще нескоро, поэтому нет смысла традиционно обижаться и наставлять штык-нож. Тем более что вычитанное в Сети дает повод заранее проявить оптимизм.

Итак, тактика. Тактика потому, что нет ресурсов и их менеджмента. В качестве защитного аргумента некий Martin Walfisz, CEO (самый знатный директор) Massive Entertainment говорит: "В настоящей войне ты не устанавливаешь буровые вышки и не втыкаешь серию зданий на вражеской территории. Вместо этого ты идешь драться во главе батальона и надираешь врагу его волосатую задницу". Заранее, в лоб, Мартин заявляет, что игра будет затачиваться под стремительное действие. Единственными статичными игровыми объектами назначаются радары, пушки-sentries и системы ПВО.

Однако разработчики не исключают, что каждое действие потребует тщательного обдумывания, а заодно недвусмысленно намекают, что вашим нейронам придется перегонять импульсы быстрее, чем в любой из доселе появившихся RTS. Для победы совершенно необходима четкая ориентация как минимум в двух стихиях с учетом особенностей их взаимодействия. Например, подозрительный враг может засечь ваш отряд по тени, отбрасываемой каким-нибудь летающим юнитом. Зато тень от скал может сыграть вам на руку – скрывшиеся от жары танки попадут в поле зрения AI со значительно меньшей вероятностью, нежели бликующие под прямыми лучами.

Нюансы 3D-ландшафта заявят о себе не только внешней красотой, но и непосредственным вмешательством в дела тактики. Впрочем, о полезности расположения дальнобойных (да и прочих) юнитов на холмах говорилось уже столько, что в следующих "стратежных" статьях это будет просто подразумеваться.

В Ground Control будет задействован привычный институт ветеранов. Сохранившиеся в баталиях солдаты

(насчет механических юнитов не конкретизировалось, но, вероятно, и они тоже) самостоятельно присвоят себе очередной чин и станут источником бОльших проблем для противника. Соответственно, им легче будет бороться с жесткими условиями unit facing'а (преимущество передней брони над тыловой), упорно продвигаемыми разработчиками - вероятность удара в заботливо подставленную спину упадет и больше не поднимется. А еще юниты будут систематически крутеть за счет апгрейдов. Каждый воин имеет право получить мортиру или перфоратор, каждый танк – востребовать с вас cloaking device, чтобы можно было подкрадываться к чужой пехоте на расстояние в два шага и давить, давить!

Доброй традицией стало – в насыщенных action'ом стратегических играх – сажать игрока в ползающий по перепаханному разрывами полю, как правило, танк. Не избежать нам и многоразового превращения в пламенные джибзы. Сюжет полотна "Иван Грозный убивает Билла Гейтса" составит на этот раз зрелище взрывающегося транспортного средства под названием

Command APC, в котором находитесь вы. Эта штука может перевозить не только командира, но и, скажем, пехотинцев. Более того, в компании начальства (то есть вас) солдатики будут наращивать отданные врагу хит-пойнты; APC возымеет способность ремонтировать еще и дружественные механизмы. Мартин говорит, что это будет дополнительный стратегический элемент. Поверим?

Да, с тактикой вот еще какая вещь. Напрочь отсекается концепция "неповреждающего дружеского огня". Наоборот, дружеский огонь – он очень даже повреждающий. Не удивляйтесь, увидев, как попавшие под раздачу солдаты вдруг начнут воспарять на небеса. Как говорится, взялся за гуж – полезай в кузов.

...или зрячий?

Переход с гужевого транспорта на стального коня будет осуществляться в течение 30 миссий (по 15 на каждую неуживчивую сторону) на семи типах территории. Меню такое: snowy arctic regions, grasslands, craggy volcanic areas, jungles, mountainous terrains, and two deserts. Разрешите не переводить (добро). Все полностью смоделировано в 3D и тщательно детализировано. Камера свободна в шести степенях, а вы, получается, сам себе режиссер. Интерфейс управления, по свидетельствам очевидцев, штука вполне дружественная.

Вступающая в противоречие с действительностью идея fog of war автоматически заменяется на куда более близкую к жизни line of sight. Вы видите горизонт так, как вы его видите, и никакого оптического вранья вроде тумана. Впрочем, некоторые иллюзии сохранены: динамический ("неспартаковский") свет, "вспышки линзы", частным образом просчитываемые траектории жертв взрыва. Скрины, по моему мнению, прелестны. И главное – авторы убедительно прогнозируют бескризисное будущее fps.

Естественно, multiplayer. Естественно, все известные варианты коннекта и оригинальные типы игры, от стандартов дефматча к экзотике objective-based миссий и Flag Zones (уже не вполне CTF). А кроме того, редактор. Gen, так сказать, Ed. Берет на себя функции по сочинению чего угодно, хотя бы даже и... нет, примеров в отсутствии прецедента приводить не имею права. Будем общаться по факту выхода игры в эфир.

Михаил Рахаев

Abomination: The Nemesis Project

Жанр	Тактика/Action
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Hothouse Creation
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, 64 Mb RAM
Multiplayer	И-нет, LAN, PBEM
	Windows 95, 98

"...Бедствующая дама стонала и молила о помощи еще часов пять. Слишком долго даже для многосерийной мелодрамы. Это потом вынужден был признать и Пакстон".
Р. Шекли, "Охота"

Голос за кадром все стонет и стонет. Где же это она, интересно? Вокруг море трупов. Мужчины и женщины, живописно раскинувшись на тротуарах, безучастно ждут готовых покопаться в их нехитрых пожитках. Но ко многим уже не подступиться – плотоядная органическая субстанция, чума XXI века уже начала свою трапезу. А ведь в ком-то из спеленутых красной дрянью людей еще, возможно, теплится жизнь... Редких прохожих развлекают целые скульптурные композиции, которые кто-то (или что-то) слепил из мертвецов. Прохожие радуются тому, что они сами еще не строительный материал, и вежливо здороваются с ребятами из спецотряда, которые приехали отстреливать культистов. После их посещения на улицах появится еще пара десятков неживых "обитателей" – но кого это уже волнует? Чуть больше, чуть меньше – игру, именуемую "Отвращение", трупами не испортишь...

Памяти X-Com

Эх, чувствую, не выйдет ничего хорошего из статьи. Нельзя было давать фанату X-Com'а такую игру, как Abomination. Это ж известное дело: сейчас начну причитать, мол, раньше и трава зеленее была, и игры круче. Что, можно начинать? Ладно, молчу. В общем-то, на сегодняшние стратегии грех жаловаться. Но X-Com – это святое! Хоть как-то приравнивать к нему Abomination, пусть даже с оговоркой "облегченный вариант", бессмысленно. Перед нами самая настоящая попса, со всеми вытекающими. Мы имеем игру со сходным сюжетом, со многими внешне похожими атрибутами, но при этом совершенно другую! И это совсем не комплимент.

Впрочем, сюжет у "Отвращения" неплохой. Во всяком случае, видно, что сочиняли его люди умелые, и не впопыхах. До уровня X-Com вполне дотягивает, берет даже выше, но это обесценивается отсутствием системы научных исследований. Все новые факты поступают в наш секретный архив автоматически, после прохождения соответствующей миссии.

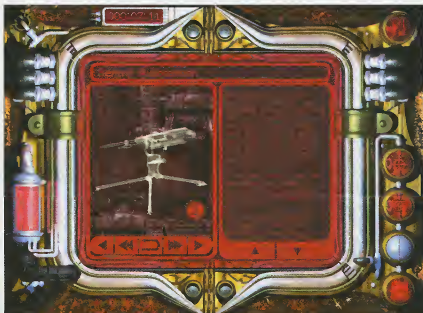
Спецслужба, которой мы командуем, – это маленький островок надежды в океане хаоса и смерти, это то немногое, что уцелело в человеческом обществе после внезапно разразившейся эпидемии. Что за болезнь унесла жизни миллионов людей, откуда взялась эта красная мерзость? Что за чудовищные мутации происходят с телами погибших? Кому поклоняются фанатики вдруг возникшего Культа, почему вирус их не трогает? Кто за всем этим стоит? Есть ли лекарство от болезни? На все эти вопросы наши агенты и будут постепенно находить ответы. Раньше они боролись с международным терроризмом, но их теперешний враг куда более опасен. А главное – никто пока не знает, где он и что он.

Ход кампании в достаточной степени нелинеен. В конечном итоге все равно придется пройти определенный набор миссий, но оформлено это "в стиле X-Com" – в виде динамически возникающих инцидентов на глобальной карте города. Поедет или нет наша команда на задание – решать нам. Можно не поехать, или поехать, но провалить миссию – тогда нужный шажок по сюжетной линии придется делать позже и с большими трудностями. Некоторые миссии, разумеется, необязательные. Грамотный подход, приятный. Он дополняется некоторым, весьма незначительным, арсеналом управленческих средств: можно продавать трофеи и закупать новое оружие, можно заниматься экипировкой бойцов, подбором оптимальной четверки для очередного задания и поиском новых агентов взамен убитых.

Битвы на зараженной местности

Чуть раньше я обозвал игру попсовой – пора отвечать за свои слова. Дело тут не в упрощенной общестратегической части (хотя это тоже аргумент). И не в реальном времени. Риалтайм – это еще не характеристика игры, его можно тоже очень по-разному делать, вспомним для примера хотя бы Коммандосов. Главная претензия – это общая, можно сказать, полуаркадная бестолковость всех битв. Много кича, много трупов и крови, мало толка. Когда два бойца становятся почти вплотную друг к другу и обмениваются пистолетными выстрелами, словно щелбанами, понимаешь, как все фаль-

■ Обротите внимоние, треугольный покетик из-под кефиро с восклицотельным зноком – это полезные вещички, трофеи



■ Чуда-пушка: сама стреляет, сама своих от чужих отличает — не проходите мимо

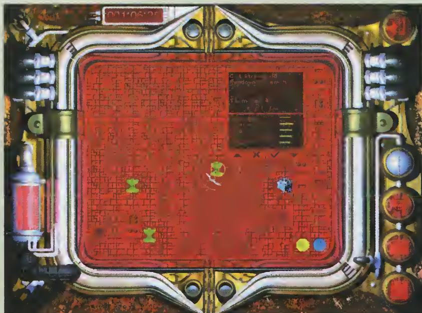
шиво в этом как бы страшненьком мире. Выход: надо воспринимать происходящее на уровне аркады. Бежим, стреляем, крошим, само собой, шинкуем – занимательно и весело, ничего не скажешь. Дополнительные развлечения – обшаривание окрестных трупов и сбор трофеев, а также набавление характеристик успешно прошедшим миссию бойцам.

Нет, если разобраться в игре получше, то можно научиться и кое-каким тактическим приемам. Иногда даже очень интересным. Есть ведь разное оружие, разная экипировка. Для снайперской винтовки, скажем, одно применение, для шотгана – другое. Имеются гранаты, в том числе и с парализующим газом. Наличествует небольшая стационарная автоматическая пушка, которая сама может расстреливать приближающихся врагов.

Различных маневров придумать можно не так уж много, но все-таки... Стандартный прием – выманивание противника на неудобную для него позицию. Иногда приходится аккуратно пробираться к цели, чтобы патрули не заметили (на сканере движения обозначается радиус обзора солдат неприятеля). Во многих случаях полезно поколдовать с настройками поведения бойца: изменяется агрессивность, радиус поражения (подпускать врага поближе или бить издалека) и так далее.

Упомяну еще про особые способности агентов. Это тоже вносит определенное разнообразие в игру. В отряде восемь основных бойцов с уникальными свойствами. К примеру, в правую искусственную руку Марка Родригеса по прозвищу Viper встроен неслабый генератор защитного поля. Есть женщина-телепирокинетик, есть доктор, есть здоровяк, которому провели пятнадцать сложнейших операций по усилению имплантантами его скелетной и мышечной системы. Дополняют основной состав еще восемь агентов. Это сумевшие выжить и готовые побороться за правое дело полицейские, военные, частные детективы и т.д. Они специализируются по видам оружия.

В общем, если судить справедливо, есть свой интерес и в таких битвах. Но, увы, не для меня. Особенно неприятно, когда враг нападает сразу, как только агенты высадятся из машины. Ну какая тут тактика? Куча мала, кто кого шапками закидает. Хорошо еще, что агенты иногда самостоятельность проявляют, сальто там разные выделывают, новую цель без принудительной указки выбирают. Но в большинстве случаев стоят и хладнокровно смотрят, как невдалеке их товарища забивают.



■ Цитадели Культа уже вычислены, но наши лучшие люди ронены – штурм поко не планируем

Предупреждал же

Почему провалилась попытка с манком? Учебник Разведчика утверждал, что это вернейшее средство привлечь самца мираша. Может быть, сейчас не брачный сезон?

Р. Шекли, "Охота"

Стоны за кадром, живописные муляжи ужасов и аркадный отстрел врагов – все это далеко от формулы успеха. И пусть не обманывает никого внешняя схожесть и даже, в ряде случаев, прямое родство игры с X-Com. В Hothouse Creations, кстати, работает кое-кто из тех, кто делал X-Com 3. Но это ничего не меняет. Не получилось ни хита "в старом стиле", ни чего-то нового, самостоятельного. Впрочем, как я и боялся, объективным к Abomination мне быть не удалось. А ведь игра, надо признать, сделана качественно. Внушает уважение проработка деталей, интересный сюжет, достойная графика и звук. Наверное, она даже будет некоторое время популярной. Но недолго. Обидно, честное слово, некоторые придуманные Hothouse идеи могли бы стать украшением любой стратегии. А стали украшением "Отвращения"...

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Оригинальность	●●●●●●○○○○

Рейтинг 6.7

Время освоения: от 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Дмитрий Смыслов

Sim Theme Park

Жанр	Экономическая стратегия
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Bullfrog
Требуется	P-200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II, 64 Mb RAM, 3D-уск. Windows 95, 98

Очередное пополнение в семье тихих, спокойных и миролюбивых экономических стратегий. Постарались, само собой, Bullfrog. На первый взгляд в этом событии нет ничего особенного. Приятно, конечно, игрушка наверняка хорошая, как-никак профи делали. Вот только название слегка бьет по ушам. Геймеры со стажем знают, что в стародавние времена серии Sim и Theme были законодателями мод в своем жанре. Именно они постоянно бились за лидерство, поражали пользователей новыми идеями и их реализацией. И вот, с легкой руки издателя, недавние соперники "слились воедино". Зачем это было нужно? На этот вопрос мы, пожалуй, ответить не сможем. Что из этого вышло? Здесь проще – игра перед глазами. Как говорят в Одессе, "будем посмотреть".

Первый взгляд

Без сомнения, это чистый Bullfrog. Видно по всему: по заставке, меню, интерфейсу, игровой атмосфере и общему настрою. Кроме того, это Bullfrog стебовый. Как понимать? Вспомните Theme Hospital, и все встанет на свои места. Юморные заставки, колоритные персонажи, веселая графика... Так поиграем же!

Аттракционы

Естественно, парк развлечений – это аттракционы, от простеньких каруселей и батутов до навороченных американских горок. Вначале вам доступен минимум аттракционов, необходимый для того, чтобы отстроиться и завлечь первых посетителей.

"Объекты" существуют нескольких типов: непосредственно аттракционы, различные шоу, "общепит" и парковая инфраструктура (декор, хозяйственные постройки, помещения для персонала). Каждое здание имеет ряд основных параметров, как то: цена, вместимость, долговечность (от которой зависит периодичность ремонта) и т.д.

Также постройки различаются размерами и возможностью апгрейда. К примеру, карусель занимает четко фиксированный участок полезной территории, а вот площадь американских горок или какого-нибудь "гоночного" аттракциона ограничивается только вашей фантазией и толщиной кошелька. Но и после открытия аттракцион не всегда приобретает полностью законченный вид. Его можно всячески совершенствовать, используя для этого наработки исследовательского центра. Там могут появиться на свет божий дополнительные детали и элементы уже существующих развлечений или новые постройки.

Заслуживает внимания система перехода на следующий этап. В режиме кампании ваши успехи фиксируются оригинальной рейтинговой системой. За каждую сотню посетителей вы получаете "золотой билет". Три таких билета превращаются в "золотой ключик", который и дает возможность проникнуть на очередной уровень. Короче, "Буратины всех стран – сами знаете что". Плюс к этому билеты можно махнуть на некоторые аттракционы, недоступные для исследования.

Персонал

В наше время и ребенку понятно, что сила любого предприятия – в кадровом составе. Поэтому придется ожесточенно ломать голову над подбором персонала. Можно нанимать представителей пяти категорий работников: уборщиков, техников, охранников, исследователей и зазывал. Каждый трудяга ха-

рактеризуется несколькими показателями, основными из которых являются квалификация и требуемая зарплата. Естественно, чем выше первый показатель, тем дороже вам обойдется сотрудник. Зато пользы от квалифицированного специалиста не в пример больше, чем от "стажера", пусть и недорогого. Помните, скупой платит дважды.

Каждому из работников следует указать собственную "зону внимания", то есть территорию, за объекты на которой он будет отвечать и за пределы которой не будет выходить. Настоятельно советую заняться этим сразу после укомплектования штата. В противном случае может получиться, что в момент поломки около аварийного аттракциона не окажется ни одного свободного ремонтника. Несомненно, через некоторое время кто-нибудь доберется до места и устранит неисправность. А время, как известно, – деньги, которых, как известно, много не бывает. Так что тщательно организовывайте поведение персонала в нештатной ситуации, чтобы потом не терять отнюдь не лишние доллары. Кстати, эффективность работы какой-либо службы вашего парка напрямую зависит от количества занятых в ней служащих. Так что не экономьте на людях.

Деньги

Пришло время поговорить о том, ради чего все и было затеяно. Ведь, как ни крути, основным показателем успехов или неудач в экономической стратегии является упитанность кошелька. Как и в любом невиртуальном парке развлечений, деньги вы будете получать с продажи билетов, сувениров, напитков и еды. Прямо скажем – негусто. Но жить можно.

Входящие капиталы тратятся на непосредственно застройку, содержание персонала, исследования. На первый взгляд, расходных статей не слишком много, но при взгляде на годовой баланс волосы почему-то норовят встать дыбом. Конечно, при ощутимой нехватке денег можно обратиться в банк, но в данном случае к уже существующим "источникам убытков" добавится еще один – ежемесячные отчисления в счет пользования кредитом. Так что несколько раз подумайте, прежде чем идти к банкирам с протянутой рукой.

Реализация

Пора рассказать о том, как ЭТО выглядит. Именно "ЭТО", по-другому не скажешь. На язык просятся исключительно лестные эпитеты. Замечательно. Великолепно. На Все Сто. Это, так сказать, квинтэссенция впечатлений. Теперь смотрите на скрины, а я разъясню, если кто-то не понял. Полное 3D-окружение, поддержка ускорителей, правда, только второго и старше поколений, все возможные эффекты, в общем, полный комплект. Жаль только первого Вуду – он медленно, но верно уходит на свалку истории.

Звук довольно неплохого качества, в меру стильный, всегда уместный (даже с закрытыми глазами можно понять, что на экране именно парк развлечений). Поддерживается Q-Sound, так что радуйтесь, обладатели могучих аудиокарт.

Итог

К чему мы пришли? Игра вышла неплохая, и даже более того: она увлекает, держит у монитора довольно длительное время, но только при одном немаловажном условии. Нужна достаточно мощная машина. В противном случае вы обречены на постоянную борьбу с тормозами. Причем шансов выиграть нет никаких.

Если же говорить о моем личном мнении, то Theme Hospital все же был приятней. Хотя бы потому, что смешней. И не тормозил.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Оригинальность	●●●●●●●●●○
Рейтинг	7.2

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Андрей Алаев

Close Combat IV: Battle of the Bulge

Жанр	Real-time wargame
Издатель	Microsoft
Разработчик	Atomic Games
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Multiplayer	Internet, LAN, Modem
	Windows 95, 98

Известно, что воргеймы любят выпускать целыми сериями, особенно в последнее время. Это позволяет легко и непринужденно сделать на одном движке полдюжины игр и получить в итоге в шесть раз больше денег. Не скажу, что зто очень честно, но уже привычно. И посему четвертая часть лучшей из "упрощенных" военных игр – Close Combat воспринимается в зтом смысле нормально. Тем более что в ней все же есть некоторое число нововведений и прочих приятностей, да и, в конце концов, любая новая военная игра – зто есть хорошо, не так ли?

Зима. Союзник торжествует?

После первых новостей о подготовке CC4 многие были озадачены – что же зто за "Battle of the Bulge", вынесенная в подзаголовок игры? А между тем, зто один из любимейших сюжетов разработчиков военных игр, последнее крупное наступление Рейха на Западном фронте. В декабре 1944 года немцы, собрав резервы - три мощные армии, внезапным ударом прорвали оборону расслабившихся от успехов янки. Плохая погода не позволяла союзникам использовать их колоссальное преимущество в авиации, и у фашистов были реальные шансы прорваться к складам в Антверпене и Льеже. А после зтого война на Западном фронте грозила стать затяжной, и рукой подать было до сепаратного мира...

Но союзники собрались с силами и выстояли, сначала замедлив продвижение германских частей, а потом и выбив их с захваченных позиций. Погода наладилась, и пять тысяч бомбардировщиков нанесли удар по колоннам в тылу вермахта. Как и в конце Первой мировой, последняя контратака Германии провалилась. Но в начале операции у Рейха был реальный шанс раскрутить колесо фортуны в свою сторону.

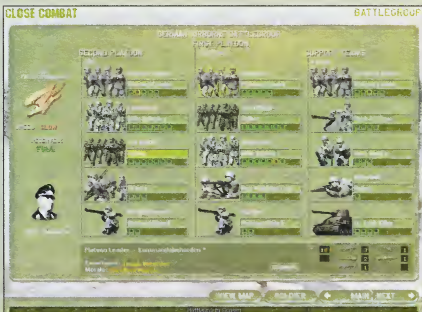
Именно зтой кампании и посвящен CC4, знаменующий возвращение серии к привычному масштабу после слишком уж глобального CC3. Согласитесь, третья часть из-за попытки объять практически необъятное вышла немного несуразной. Теперь же, скажем, в рамках одной операции успех или неудача вашего взвода может реально влиять на исход боев.

Наверное, единственный минус, который можно найти в точной привязке места действия к Арденнам, а времени – к декабрю, так зто однообразие пейзажа. Каждая из массы прорисованных вручную карт покрыта, как и следовало ожидать, снегом, и доминирует на зкране белый цвет. Конечно, зто, скорее, придирки, но все же такое белое безмолвие несколько напрягает.

Настоящая кампания

О, да! Наконец-то, впервые в истории Close Combat кампания – зто не просто последовательность битв, а более-менее реальная имитация боевых действий на оперативном уровне. Теперь вы, и только вы решаете, кто пойдет в наступление, когда атаковать, а когда дать частям отдых. Разумеется, увеличилось и число юнитов, находящихся под вашим началом. Если раньше вы командовали соединением, равным приблизительно взводу или двум, то теперь под вашим началом вплоть до 20 "боевых групп", каждая из которых состоит из двух взводов и частей поддержки, всего до 15 юнитов. Каждая из зтих групп "символизирует" реально участвовавший в битве полк или дивизию, и, конечно, они имеют разный состав – танковые и моторизированные должны отличаться от пехотных, не так ли?

Таким образом, теперь все действо четко разделено на два уровня – оперативный и тактический. Вначале вы планируете перемещения ваших частей, причем далеко не факт, что все приказы будут в точности исполнены. Например, группу может перехватить более быстрая часть противника, что, в свою очередь способно повлечь простой целой кучи других юнитов. При игре же за союзников вскрывается еще одна интересная деталь. Дело в том, что CC4 имитиру-



■ Приблизительно таков средний состав одной боевой группы.

■ Янки пытоются контротоковоть, но совершенно неудочно

ет реально существовавшую сильную агентурную сеть немцев в уже освобожденной Франции. И эти агенты мало того, что регулярно снабжают Вермахт информацией о подкреплениях, пришедших к союзникам, но могут и перенаправить войска янки черт знает куда!

На стратегической карте, кроме перемещений войск, игрок занимается распределением авиационной и артиллерийской поддержки, назначает так называемые supply missions (с их помощью можно восстановить запас горючего и снарядов у отрезанного от линий снабжения подразделения).

Кстати, что любопытно: кампании – и глобальную, и более мелкие – значительно интереснее играть за немцев, нежели за американцев. Дело в том, что поначалу фашисты пытаются прорвать первую линию обороны союзников, а даже непрофессионал сможет организовать там оборону так, что в 9 из 10 случаях до второго оперативного хода дело просто не дойдет.

Казалось бы – всего лишь добавлен довольно примитивный новый уровень командования, а сколько новых возможностей появилось! Удивительно, как оказывается мало нужно воргеймерам для счастья. Хотя и тут не обошлось без привычных ложек дегтя – например, больше одной группы в одну ключевую точку карты направить нельзя и наносить концентрированные удары, увы, невозможно. Понятно, что это связано с ограничениями основного движка игры, но все же обидно. Как-никак, а нас лишили возможности использовать главный закон военного искусства – “Бог на стороне больших батальонов”.

Юниты на снегу

Вообще, Close Combat – на редкость удивительное явление. Игра, постоянно кичившаяся своим невиданным уровнем реализма, умудрялась обходиться без элементарных концепций, которые в воргеймах используются с незапамятных времен. Но праздники рано или поздно приходят на каждую улицу, и (чудо! чудо! всем бросать чепчики полчаса!) наконец в CC4 мы видим окапывающихся юнитов, авиаудары и артиллерию поддержки.

Теперь, если на оперативной карте в поддержку одной из групп был назначен самолет или батарея гаубиц (кстати, более одного авиа- или артудара почему-то тоже выдавать нельзя), то вы можете вызвать их в бою. Нажмете на кнопочку с пушкой – и батарея выдаст в указанный район немалое число залпов. Точность у гаубиц просто аховая, так что целесообразно использовать их исключительно по площадям. То же относится и к авиации, с той только разницей, что самолет прилетает всего один раз. Оформлено это на редкость красиво, типов самолетов несколько, однако удары с воздуха по одиночным целям также совершенно неэффективны.

И, наконец, окапывание. Сделать его по-человечески ребята из Atomic все же не смогли. Пехота и противотанковые пушки окапываются только в том случае, если подразделение не передвигалось, а его атаковали. Причем оно даже не то чтобы окапывается, а роет прямо-таки траншеи полного профиля. А такой маневр, как окапывание на виду позиций противника, дабы народу меньше терять, не проходит. Пейзаж интерактивен, но, судя по всему, не до такой степени.

Собственно, во всем остальном CC4 абсолютно похож на любого из своих предшественников – и интерфейсом, и системой правил, и реализмом, который для “легкого” воргейма действительно очень высок. Разве что добавили возможность забирать патроны у павших бойцов, что нередко спасает при затяжных боях. К счастью, мародерствуют ваши подопечные самостоятельно и управлять этим процессом не надо.

По графическому и звуковому оформлению претензий нет – оно абсолютно соответствует уровню предыдущих серий, что, впрочем, логично: движок-то старый остался. Общий вид чуть-чуть изменился, чтобы соответствовать новому конфликту. Ну, собственно, и все. Игравший в ранние части серии ничего принципиально нового не увидит.

■ Вот черт, мешоет всего только угол домо...

***

Close Combat – игра, несмотря на все претензии, все же массовая, а не элитная. И это правильно, ибо для каждого геймера должен найтись свой воргейм. Последняя серия сделана ничуть не хуже и без того неплохих предшественниц. К тому же, добавившийся новый уровень командования – это реально шаг вперед, к более серьезному типу военных игр.

В общем, я предлагаю отреагировать на CC4 крайне положительно и начать ждать следующей части сериала, которая непременно должна появиться спустя некоторое время. Надо думать, на очереди тихоокеанский ТВД.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Оригинальность	●●●●●●●○○○
Рейтинг	**7.4**
Время освоения:	от 0.5 до 1 чосо
Сложность:	средняя
Зноние онглийского:	не требуется

Сварог

Родион Романович

Жанр	RTS
Издатель	Явь
Разработчик	Алавар
Требуется	P-166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 266, 64 Mb RAM
Multiplayer	LAN, Internet, Modem
	Windows 95, 98

"Чего ждать от Зураба Константиновича дальше, остается только гадать. Как испуганно говорит по этому поводу один мой знакомый скульптор, академик Академии художеств: "Я сейчас точно не знаю, он обещал еще что-то построить на радость детворе""

"Столица"

Русский мужик Запивон и тевтонка Эвтаназия поженились. Кошмар! Аутбридинг и мезальянс. После брачной ночи, длившейся пару секунд, Запивон отправился на рубку леса, а Эвтаназия начала превращаться в матьгероиню. Размножение происходило, очевидно, путем партеногенеза, поскольку Запивон окончательно нашел себя в заготовке древесины и в избу больше не возвращался. Впрочем, не исключен и популярный вариант с банком спермы. А может, клонирование? Или инкубатор? Не могу определить точно - Эвтаназия постановила: "по comments!", и захлопнула ставни.

Дефолт

"Ты знаешь, они сами прислали нам компакт. Передали с хорошим человеком. Как тебе игра?" – наш добрый Игорь Борисович с надеждой посмотрел мне в глаза. Я тоже посмотрел, но молча и без надежды. Игорь Борисович вздохнул. "Может, как-нибудь помягче, а?". Хорошо, я постараюсь. Сейчас постараюсь. Уже начинаю.

Опера

Сделанная, вероятно, в 3D-пакете заставка озвучена отлично - песней. Голос, кроме шуток, такой, что многим нашим – хорошим - рок-командам показалось бы заманчивым заполучить его обладателя к себе на работу. Мое не раз пострадавшее от копыта медведя ухо поставило его примерно посередине между вокалом Клауса Майне и Фредди Меркьюри. Хотя Тухманов, конечно, в чем-то ближе.

Стихи (кроме серьезности) невыразимо талантливы и исполнены скрытого смысла. Они будят в душе что-то такое... "...рубки леса сердце просит, чтоб согреть своих детей", "...на вратах замок ржавеет, охраняющий засов"... Такое, знаете, близкое к эстетическим ощущениям от прогулки по набережной возле метро "Кропоткинская", где, если устремить взгляд на другой берег канала, нельзя не заметить миниатюрное сочинение, принадлежащее крану и сварочному аппарату одного современного - в самом широком понимании термина - скульптора (Микельанджело нашей столицы).

Зарница

Текст брифинга моментально рассеивает малейшие сомнения в оригинальности сценаристской мысли. Команда "Стяги Ясуни" (интересно, на кой им понадобилось стягивать эту Ясунь?) занимается захватом кисельных берегов; узкий профиль специалистов из "Железного Потока" лучше проявляется в области зачистки бере-

гов от язычников и дел во славу Ордена Билетеров. В зависимости от выбранной стороны брифинг посылает вам в помощь брата Одо Гистидина (имя какое-то аминокислотное; впрочем, это еще цветочки, дальше пойдут Гамбургеры, Фармации, Колчаки и пузастр под названием "Цицигель Айлюлю") или лихого парня Полуяна Вышкату.

По-русски

Творческий подход к созданию интерфейса – это здорово. Например, при зажатом Ctrl нет ничего проще, чем построить избу. Не стоит при этом забывать, что выбор здания "сидит" на левой кнопке мыши, а установка на местность подотчетна правой. А горячие клавиши – кому они нужны?! Новый стандарт; пора нам, избалованным пошлой игрой War-Star-Craft, перестраиваться. Это несложно – всего пара часов тренировки.

Авангард

Если теперь мне кто-то скажет, что не в графике счастье, я с ним со-

■ Битва за урожай репы

■ Цусимо

глашусь. Действительно, в графике счастья нет. С концептуальным единством также туговато. Возьмите стилизованных под Constructor гротескных персонажей, намажьте на сцитированный из WarCraft'a ландшафт, усадите его деревьями, выкопанными из почвы Диаболического города, скажите себе "да, это победа!" и повторяйте, пока сами не поверите.

Бог в помощь

Окончательно добил меня help, в который я полез, естественно, постфактум. Даже пробираясь через грядки предыстории в несколько га (чем там все окончилось, я так и не узнал, ибо принципиально против такого насилия над геймером; представьте себе ну, скажем, неклассическую детскую сказку в исполнении раннего Ника Перумова. Брр, какая гадость...), я не испытывал столь противоречивых чувств (смех/слезы). "Разработчики зуб дают, что ничего такого они не замышляли..." (выдрано из контекста, но для отражения эмоций подходит). Еще бы. "Если вы щелкните на юните, удерживая в нажатом положении клвашиу Ctrl – то все юниты того же типа окажутся селектированными.". Если найдете в этом предложении больше двух ошибок, но меньше четырех, можете приезжать в редакцию за призом (лицензионный "Сварог"). "А вот летать без помощи аппаратов тяжелее воздуха не может никто". Это точно. Никто не может, сам проверял.

Дума

"Юниты в СВАРОГЕ, конечно, преданы своему повелителю, но и о себе не забывают. Вы очень скоро убедитесь, что собственная жизнь им вовсе не безразлична. Если им кажется, что в схватке они могут ее потерять, они дают деру". В этом я убедился, и вправду, почти моментально. Не забывают, не безразлична, дают. Да так дают, что... среднестатистическая драка напоминает детсад, обозреваемый с колокольни. Начав биться в пределах одного экрана, аусвайсы и крендели за пять секунд расползаются по карте; понятие "локальный конфликт" утрачивает всякий смысл, соревнуясь в этом с термином "тактический контроль". Кроме того, ОНИ умеют плавать, чем и пользуются напропалую, роняя в стылую водичку драгоценные хит-пойнты. Куражно, ей-богу! Больше трех миссий я не выдержал.

И дороги

Разработчики "Сварога", наверное, очень веселые люди. Делая игру, они от души прикалывались. Действительно, почему бы благородным донам не пошутить немного? Над интерфейсом, графикой, сюжетом и AI, над игрой в целом? Над собой, в конце концов? Кстати, последнее особенно удалось. То есть буквально: я еще не встречал в России команду с более развитым чувством самоиронии. Это прекрасное качество. Поиграв в "Сварог", вы его оцените.

P. S. Последний номер программы: первый тираж "Сварога" прокрался на лотки без хелпа и с кучей багов. Недолго думая, издатель напечатал второй, дополнив его хелпом, предысторией и парой экзотических глюков, и теперь продает. А патч - зачем он нам? Нам патч не нужен...

■ "Вислощекие бюргеры" достригают рощу

Игровой интерес	●●●○○○○○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Оригинальность	●●●○○○○○○○

Рейтинг 4.8

Время освоения: полчаса
Сложность: средняя
Знание английского: на фиг не надо

Pharaoh

Алексей Артеменко aka Alexx

Жанр	Strategy
Издатель	Sierra
Разработчик	Impressions Software
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200
	Windows 95, 98

Caesar III продержался в первой десятке Internet Top 100 почти два месяца. Разумеется, это навело разработчиков на мысль о продолжении столь удачного проекта – и оно последовало. Хочется сказать спасибо (говорю) менеджерам компании Sierra за то, что они не пошли простейшим путем и не попотчевали нас банальным add-on`ом, подарив игрокам не набор дополнительных миссий, а новую игру – Pharaoh. Хотя назвать ее "совершенно новой" язык все же не поворачивается.

Фреска в разрешении 640 на 480

Ну, или 800x600, а можно даже 1024x768, если монитор знатный. Независимо от разрешения, вы увидите, что со времен Caesar III концепция не претерпела радикальных изменений. Те же спрайты, тот же изометрический вид. Несколько увеличилось количество кадров анимации персонажей, но это так, мелочь. Не обошлось и без графических коллизий – многие юниты наезжают (в буквальном смысле) друг на друга, сливаясь в одно целое. Так сказать, в экстазе. Играть это не мешает, но, как говорится, феномен "имеет место быть". Так что до безупречности по части графики Pharaoh`у далеко, хотя выглядит игра весьма привлекательно.

Игровые звук и музыка очень недурны. Разработчики постарались на славу, записав несколько замечательных аудио-треков, выполненных в "египетском стиле" и годных, по моему мнению, для внеигрового использования. Если бы вы знали, как хорошо засыпается под эту медленную, тягучую музыку! То же можно сказать и о звуках, издаваемых вашим городом. Спать под них, правда, несколько не с руки, но в остальном они хороши – сочные, выразительные, записанные с отличным качеством.

Pharaoh vs. Caesar III

Сыграв в народную игру "Найди 10 отличий", с радостью констатирую: отличия есть! Какие-то можно назвать коренными, влияющими на весь игровой процесс, другие – косметическими. Прежде всего стоит поговорить о системе древнеегипетского земледелия. Как вы, наверное, догадываетесь, она весьма отличается от древнеримских копаний в почве. Если в Caesar III приходилось поднимать целину, осваивая новые участки плодородной земли, строя на них фермы и выращивая на этих фермах шпинат, то здесь все выглядит иначе. Хорошая почва в Африке, конечно, есть, но ее маловато будет. Посему основной урожай родится на плодородных берегах Нила, удобренных тоннами ила (с детства с рифмой я дружу). То есть вы, как заправский египтянин, должны будете отслеживать периоды приливов и отливов богатой крокодилами реки, чтобы, улучив подходящий момент, приступить к разработке оставшихся после схода воды участков. Естественно, по прошествии некоторого времени возделанные вами поля будут поглощены Нилом, и все придется начинать сначала. Впрочем, фермы могут быть расположены и вдали от берегов, на немногочисленных лоскутах плодородной почвы. Но в этом случае нужно будет предварительно обеспечить их водой, наладив ирригацию. В дополнение к сельскому хозяйству и рыболовству, появился еще один способ добычи пропитания – охота. Вы сможете добывать и перерабатывать на консервы страусов, антилоп и прочих зверей, в обилии топчущих окрестности некоторых городов. Так что голодными ваши подданные остаться не должны.

Фараон в лужковской кепке

Следующее коренное отличие Pharaoh от Caesar III касается строительства. Пирамид, гробниц и сфинксов. Древний Египет славен монументальной архитектурой. Главная цель игры, по большому счету, отныне состоит в том, чтобы в течение миссии возвести подобающее нашему величию надгробие. Смысл жизни, таким образом, сводится к квалифицированной организации собственных похорон.

Строить пирамиды вам придется на протяжении практически всей игры. Процесс сей долог, нуден и требует огромного количества ресурсов – как непосредственно для строительства, так и для снабжения погребенного всем необходимым ему для приятного времяпрепровождения в загробном мире. Но оно того стоит: когда цель достигнута и над городом поднимается грандиозное сооружение, вы острее осознаете

■ Впечатляющая картина? Вечный покой фараона охраняют его личные войска. А мимо пирамиды плетется вечная цепочка эмигрантов

■ И как играть с такими огромными зданиями?.. Ага, испугались! Карту можно развернуть и посмотреть, что творится за пирамидами, – достаточно нажать на пирамидку на верхней панели экрана

всю прелесть жизни и все величие своей предназначенной к погребению особы.

Занимаются тяжким строительством те же самые люди, которые трудятся на фермах. И в этом – следующая особенность Pharaoh. Рабочие не привязаны жестко к тому или иному объекту, а заняты несколькими производственными процессами: когда поля свободны от воды – трудятся на благо сельского хозяйства; когда же Нил разливается по вашим плантациям, работники переходят к возведению тех самых пирамид, сфинксов и гробниц.

Перемены коснулись и духовной стороны жизни ваших подопечных. Играя в Caesar III, вы должны были ублажать всех богов одновременно и в равной степени. Иначе неминуемо наступал момент истины, в результате которого вы рисковали потерять товары на складах или лишиться морских судов. Теперь же вы не только не должны, но и не сможете возвести храмы сразу всех богов. На различных подвластных вам территориях народу известны лишь определенные божества, и возводить святилища нужно будет только в их честь. Мало того, египетские города имеют каждый своего покровителя, во славу которого нужно будет отгрохать большой, красивый храм. Если вы этого не сделаете, то рано или поздно пожалеете, так как ублажить недовольного бога будет очень трудно.

Менее значимые отличия в первую очередь относятся к системе водоснабжения, которая теперь не требует строительства питьевого источника непосредственно возле жилищ – воду разносит по домам работник. Появилось несколько видов диких животных (бегемоты, шакалы и прочие), досаждающих вам в некоторых миссиях. Отдельные нежилые здания требуют для работы тех или иных ресурсов. Так же, как и раньше, вы сможете выбирать между "мирными" и "военными" миссиями, что, впрочем, возможно не всегда.

Что касается "военного" аспекта игры, здесь не произошло абсолютно никаких существенных изменений. Единственное отличие, достойное упоминания – это возможность воевать на воде и перевозить войска на транспортных кораблях. В остальном египетские войны ничем не отличаются от древнеримских: от вас не потребуется практически никаких усилий для отражения атак неприятеля. Разработчики смело могли бы вообще отказаться от войны в игре, сконцентрировавшись на экономике и управлении городом, и это, наверное, не слишком покоробило бы игроков. Но не отказались, и вам придется время от времени уделять внимание строительству фортов, тренировке бойцов и покупке оружия.

■ Течет река – моя река! Звенят таньга – мои таньга! Если бы еще не эпидемия малярии...

Закрывая саркофаг

Sierra в очередной раз порадовала любителей экономических стратегий и симуляторов управления городами. Pharaoh, несмотря на всю свою схожесть с предшественниками, все-таки вполне самостоятельная игра, которая будет интересна как тем, кто уже прошел Caesar III, так и тем, кто никогда в глаза его не видел. Конечно, игра оставляет разработчикам множество зацепок для дальнейшего продвижения вперед. Но разве есть в этом мире что-то совершенное? Окромя, естественно, египетских пирамид?

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Оригинальность	●●●●●○○○○○

Рейтинг 6.9

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Battle Commander

Revenant

Жанр	RTS
Издатель	Geomind Entertainment
Разработчик	Geomind Entertainment
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200
Multiplayer	LAN, Internet

Иногда они возвращаются...

Давным-давно в не столь отдаленной галактике обитала раса Waroid. Хотя, возможно, это просто название нехорошей болезни, которой заболел их Battle Commander. Заболел и поэтому проглядел огромный астероид, направлявшийся прямиком к родной планете. Лучшие умы науки объединились ради одной цели... ((c) Homeworld). И пошла-поехала массовая эвакуация в ядро Галактики. А затем астероид столкнулся с миром Вароидов... Отскочил и занял место на стационарной орбите. Но поскольку транспортные корабли уже набирали скорость, входя в гиперспейс, решено было не возвращаться. И они ушли. А на покинутой всеми планете тем временем стали твориться странные дела...

Спустя 65 миллионов лет Waroid вернулись и обнаружили на орбите одного из двух газовых гигантов системы какой-то мерзкий спутник, который издавал пошлое бибиканье и транслировал на борт крейсера беседу пары гуманоидов. Лингвистическая обработка не дала результатов, так как один все время произносил "хе-хе" и все такое, а другой говорил: "Точно! Ага, точно, да!" Уничтожив спутник, Вароиды приблизились к родному миру. Ужасная картина предстала их глазам. Тупиковая ветвь эволюции млекопитающие - расплодились на любимой Khrgha'narhhaima'theerghaanthe, переименовав ее в Землю. Кроме того, Человеки, как они себя называли, осмелились летать в космос, создали массовую культуру и заселили Луну. Но самое отвратительное ждало Waroid впереди: почти каждый рядовой людь считал, что динозавры вымерли вследствие нежизнеспособности, и что возникновение разума среди них было невозможно. Перед лицом такого чудовищного издевательства потомки динозавров возмутились и решили очистить свою родную планету от млекопитающей мерзости. Кроме того, стратегический анализ телевидения Земли выявил планы Человеков по захвату ядра Галактики. И началась священная война...

GDI vs. GDI, и все такое

Вот вкратце вся предыстория Battle Commander, новой RTS от Geomind. Подробнее рассказать невозможно, поскольку в целях конспирации игра переведена на японско-китайский язык. Но сие не помешало проанализировать ее на предмет играбельности. К сожалению, кроме анализа ничего добиться не удалось. В Battle Commander'е вам предлагают выбрать одну из двух сторон: Earth или Waroid. Сказать, что игра за каждую расу отличается уникальностью тактики, развития, совершенно особыми юнитами - зна-

■ Дежо вю...

■ "...А ежели рожок дважды протрубит, рассыпоться по двое, как бы цепью, опустив притом пики..."

чит ничего не сказать. Юниты землян желтые, а у Вароидов синие, что позволяет легко различать их на взятом из первой C&C ландшафте. Ощущение такое, будто GDI воюют втихаря против Советов, пока дядя Кейн спит.

Ресурсов в игре всего один, да и тот - тибериум. Более развитые и продвинутые Waroid располагают техникой несколько футуристического облика, ну а земляне совершенно неизлечимы. Впрочем, как харвестер в mammoth-танк ни переделывай... И вот здесь-то Geomind удивили всех, а больше самих себя. Харверстер в Battle Commander это нечто. Оно стреляет. Короче, про все остальные юниты можно теперь забыть. Старое правило: "у кого харвестеров больше, тот и победит", вышло на новый виток.

Знаете, что такое дежа вю? (нет, это не сбой в Матрице!) Это когда играешь, скажем, в Battle Commander, и все время возникает такое чувство, что-то маячит за краем зрения... Справа. Что-то похожее на интерфейсную панель от Westwood. Но, скорее всего, зто просто наваждение... лучше поговорим об AI.

Потрясающе. Наконец-то юниты в RTS стали мыслить по-человечески. Допустим, вам нужно атаковать вражескую базу. Выделяем несколько танков и щелкаем на ближайшем здании противника. Это как пример тактики в игре. Но тут на пути вашего подразделения встала гора (река, море). Думаете, танки будут объезжать? Своим немереным AI они понимают, что такой тривиальный поступок существенно снизит игровой интерес, и, соответственно, усложняют процесс, оставаясь на месте. Так что вам придется самим направлять войска сначала в обход препятствия, ну а затем уже к месту назначения. Ничего не попишешь реалистичный подход. Пожалуй, об интеллекте лучше не продолжать, чтобы не испортить впечатление.

Ужас, летящий на крыльях ночи...

Слабонервных просим накрыться мышиными ковриками. Пора произнести то самое, страшное для большинства современных стратегий слово. СПРАЙТЫ. Пиксели, торчащие во все стороны света. Причем в игре наблюдаются потуги на... трудно даже сказать на что. Вода вроде прозрачная, взрывы как будто разноцветные... Может, в Geomind решили осуществить ностальгическую мечту геймеров о старых играх без всяких там пошлостей типа полигонов, и, упаси боже, вокселей? Тогда чего уж, шли бы дальше, в текстовый формат. "Ваш танк двинулся на запад. Там стоит вражеская турель. Ваши действия: стрелять, идти N,S,W,E, сдаться в плен?" Хит был бы гарантирован.

Саундтреки в Battle Commander'е можно слушать. Музыка приятная, даже как-то соответствует обстановке. Кто сказал "интерактивная"? Музыку можно слушать. И все.

В заключение можно сказать лишь, что есть Игры: C&C, Dune2, Red Alert, Starcaft; есть игры хорошие, есть игры плохие и есть игры ужасные. А есть и японско-корейско-китайские, вроде Battle Commander.

Игровой интерес	●●○○○○○○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Оригинальность	●○○○○○○○○○

Рейтинг 3.0

Время освоения: до 1 минуты
Сложность: низкая
Знание иероглифов: необходимо

Денис Гусев

TalonSoft's 12 O'Clock High: Bombing the Reich

Жанр	Wargame
Издатель	Гэри Григсби и Кейт Бропс
Разработчик	Talonsoft
Требуется	P-233 MMX, 64 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 300
Multiplayer	Hot Seat, PBEM
	Windows 95, 98

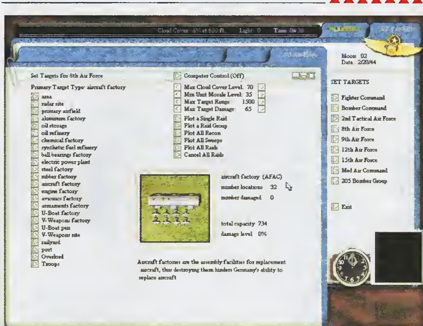
Talonsoft создала отдельную серию воргеймов, посвященных исключительно "войне в воздухе" во времена Второй мировой. Появилась Talonsoft's Battle of Britain, а позднее – TalonSoft's 12 O'Clock High: Bombing the Reich. Этого и следовало ожидать: согласно истории, свободолюбивая Англия героически отбивалась от налетов авиации третьего рейха, а отбившись, превратила жизнь надменных немцев в сущий ад.

Обе игры достаточно точно моделируют воздушную войну, возлагая на игрока тяжесть руководства всей авиацией и ПВО выбранной стороны. Разница в том, что в последней столкновения происходят над территорией всей Европы, а не только над Великобританией, как в Battle of Britain.

Ужосные спройты, о но них охроняемые объекты

Воздух!

Можно играть за британо-американские ВВС или за Люфтваффе. Для этого созданы две огромные основные кампании: начиная с 17 августа 1943 года и до конца войны, с 1944 года и до победы. Плюс дополнительный комплект из шести менее продолжительных операций, включая поддержку высадки союзников в Италии, кампанию о гипотетических последствиях создания фашистами реактивного истребителя ME-262 уже в 1944 году и однодневный ознакомительный сценарий для новичков. Для победы необходимо набрать определенное количество очков, которые для каждой стороны рассчитываются по-своему.



Нодо лишить Гермонию возможности воспроизводить сомолеты!

Начинка пирога

Графика приятна, – в том смысле, что могла быть хуже. Разработчики "постарались", чтобы в таком занудном и рутинном воргейме игрок чувствовал себя комфортно: реализована смена дня и ночи, наземные объекты можно сильно приблизить и в деталях рассмотреть их, модельки самолетов – на уровне (93-го года).

За это честь им и хвала, могли бы ведь и не делать ничего. Потому что по сути в игре приходится много работать с таблицами и отчетами о прошедших боях, вручную планировать миссии на карте, разбираться с массивами исторически верной и чрезвычайно детализированной информации. Все это отнимает огромное количество времени, и вытерпеть такое не каждому под силу.

Симпотичные облоко зокутоли тумонный Альбион

■ Эти летающие звездочки и есть неопознанные поко недруги

Ход представляет собой один день игрового времени и состоит из двух фаз: планирование и непосредственно командование в режиме реального времени. Такая система позволяет игроку сначала вдоволь поразмышлять, а затем почувствовать себя на боевом посту, неусыпно отслеживая события.

Order your Spitfires!

За союзников планирование заключается, прежде всего, в тщательной подготовке рейдов. Необходимо задать маршрут, согласно которому ваши бомбардировщики будут вторгаться на территорию врага, а также высоту полета и время выполнения миссии. Для прикрытия бомбометателей можно отправить зскадрилью истребителей, предварительно указав, с каких баз, в каком количестве и какие именно самолеты поднимутся в воздух. Крылатые машины позволено перебазировать с одного азродрома на другой. Можно доверить ответственное планирование компьютеру, но тогда какой смысл заседать в командирском кресле?

Кроме этого, надо установить первичные цели для каждой группы бомбардировщиков, чтобы они уничтожали не что попало, а те объекты, которые жизненно важны для рейха. Всего стратегических целей 24 типа, и самыми ценными, конечно, являются секретные заводы. Гитлеровцы сумели накопить для союзников нехилое количество наземных объектов, позтому крушить и ломать фашистское антинародное хозяйство можно сколько душе угодно.

В фазе реального времени нам остается разве что наблюдать за выполнением бомбардировок, отмечая свои промахи и подсчитывая попорченное добро нацистов.

Рейх, где твоя молодость?

За фрицев играть можно только скрипя зубами. Герман Геринг говорил, что ни одна бомба не упадет на рейх, и вот тебе, пожалуйста! Бомбят круглые сутки... Успевай только высылать перехватчики :(.

Планирование для врагов человечества заключается в подготовке отражения атак англичан и американцев. В спокойной обстановке можно перемещать зенитные орудия, перебазировать самолеты, устанавливать доктрину поведения для каждого типа истребителей. Доктрина сия заключается в дилемме, атаковать ли неприятеля в лоб или зайти в хвост. В принципе, по сравнению с Battle of Britain, появилось некоторое количество нововведений, однако серьезного влияния на изменение gameplay они не оказали.

Зато в фазе реального времени начинается веселая жизнь. Служба радиоперехвата докладывают о замеченных агрессорах, которые выглядят летающими звездочками в квадратиках до тех пор, пока не будут определены их численность и состав. Необходимо без промедления назначать зскадрильи истребителей для уничтожения непрошеных гостей (желательно до того, как они разбомбят наши города). Разрешается устанавливать патрулирование, чтобы лучшие асы Германии успевали сбить побольше тяжелых бомбардировщиков.

64 Mb RAM

Да, канули в Лету времена, когда классические воргеймы не требовали мощного компьютера. Высокие системные требования для игры в TalonSoft's 12 O'Clock High: Bombing the Reich – серьезное испытание, хотя и понятно, что зто связано с огромным размером игровой карты. Прискорбно, но усилия разработчиков напрасны – играбельность их творения невысока. Одних отпугнет действительно высокая сложность игры, других – ее однообразие, третьих – графика.

■ Многотысячные цели с нетерпением ждут английских бомб

Игровой интерес ●●●○○○○○○○
Графика ●●●○○○○○○○
Звук и музыка ●●●●●○○○○○
Оригинальность ●●●●●○○○○○

Рейтинг 3.6

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: требуется

Age of Wonders

Михаил Рахаев

Жанр	Стратегия
Издатель	G.O.D., Take 2 Interactive
Разработчик	Triumph Studio, Epic
Требуется	P-166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 266, 32 Mb RAM
Multiplayer	И-нет, LAN, PBEM, heat.net
	Windows 95, 98

...Родственники Бильбо, Саквиль-Бэггинсы, как раз занимались тем, что измеряли комнаты, желая проверить, уместится ли тут их собственная мебель. Словом, Бильбо был признан пропавшим без вести, и не все обрадовались, когда оказалось, что он жив и здоров.

Дж.Р.Р.Толкиен

Что!? Age of Wonders уже здесь? Вот ведь принесла нелегкая... в смысле, как я счастлив! Заходите, гостья дорогая...

Нет, правда, замечательно, что Age of Wonders, наша ненаглядная Эра Чудес все-таки оказалась живехонькой и здоровехонькой. Прибыла к нам, наконец... уж и не чаяли увидеть. Кто-то уже махнул на нее рукой – не идешь, и не надо! – кто-то, наоборот, после долгих лет ожидания окончательно уверился в том, что это [когда-нибудь] станет шедевром на все времена. Простая, хотя и неверная логика: раз так долго делают, значит, в итоге получится что-то грандиозное. Большинство же просто верили в то, что это будет классная игра, пускай и не нетленка. Верите, нет? – так, собственно, и получилось. Шедевр это или не шедевр – вопрос спорный, но, как бы там ни было, любители стратегий разочарованы не будут.

Общих слов по поводу Эры Чудес в Навигаторе было сказано достаточно (№10, 19, 30; шаг почти в десять номеров, мы-то уж, грешным делом, готовились AoW не раньше сорокового номера встречать). Думаю, многие уже знают, что из себя представляет игра. Стандартная формулировка: масштабная фэнтезийная походовая стратегия, где цитируются идеи из Master of Magic, Heroes of Might & Magic и Warlords с добавлением новых элементов. Образцы для подражания – три отменных, культовых игры. Ближе всего к Мастеру, об этом я уже повествовал в demopreview (№ 30). Но тут есть одна сложность – не всем интересны и понятны ностальгические рассусоливания по поводу такой сравнительно давней игры. Поэтому постараюсь, по возможности, больше не ссылаться на былые хиты. Еще только одно маленькое дополнение: сходство Эры Чудес и Героев, по-моему, незначительное, а вот Warlord'ам, как выяснилось после знакомства с полной версией, она и вправду весьма родственна. В основном, если можно так выразиться, по духу геймплея.

Как эльфы без короля остались

Честно говоря, в AoW порой прорезаются "любительские" детали – нет у нее того лоска и шика, которым бравируют многие современные игрушки. В общем-то, ничего страшного, но все же обидно, что за столь длительный срок разработки не нашлось времени довести до ума кое-какие элементы. Вот, в частности, вступительная заставка. Демка, где заставки не было, смотрелась более стильно. Релиз начинается с серии рисованных картинок, кое-где с анимацией. Простенько, но, к сожалению, не со вкусом. Больше всего запомнилось лицо "великого и мудрого" эльфийского короля Инио – спесивое, надменное и глуповатое. Лицо деспота. Сразу возникает подозрение, что убили его не просто так, а за дело. Пафос завязки губится на корню.

Сей странноликий Инио был королем могучего эльфийского государства. Нам дают понять, что все было замечательно, сказочная страна благоденствовала в мире и согласии между всеми расами. До тех пор, пока люди, явившись неведомо откуда, не разрушили идиллию. Дикие человеческие орды хлынули, подобно саранче, на процветающие города и провинции. Неподготовленные к жестоким битвам эльфы были сметены, король Инио убит. Заметьте, виновники всех последующих бедствий – не какие-то там вечные отщепенцы вроде орков или живых мертвецов, а обычные люди, хьюманы, как их некоторые называют. Именно они ввергли страну в хаос междоусобной войны.

Род Инио не угас. Сумела спастись его молодая жена с грудным младенцем. Младенец вырос и стал юной принцессой, которая положила начало эльфийскому клану Хранителей (The Keepers). Цель Хранителей – возвращение мира на истерзанные войной земли.

Удалось выжить и одному из старших сыновей Инио от первого брака. Он со своими единомышленниками ушел в подземный мир; так родился Культ Бурь (The Cult of Storms) и империя темных эльфов. Месть – вот их единственная цель. Они люто ненавидят людей, а Хранителей считают слабаками и предателями.

Вот вам предыстория. Типичная, но все же с интересными элементами. Получается, что обе действующие стороны (в игре две больших кампании: за Хранителей и за Культ) имеют вполне обоснованные и вроде как благородные мотивы. Одни – миролюбцы, убивающие исключительно ради вселенской гармонии; другие – мстители, истребляющие убийц своих отцов и дедов.

Союз нерушимый

Система взаимоотношений различных рас – это, пожалуй, самый

■ Наш пращник без труда достает волчьего наездника гоблинов... крепостных стен как будто и нет вовсе

сильный аспект игры. И не менее самобытный. Был как-то придуман хороший термин – “межнациональная стратегия”. Вот тут он как раз вполне применим. Уважение к новому подходу зародилось уже при знакомстве с демкой, полная версия его только укрепила. Поэтому, хотя в demopreview уже было описание механизмов “дружбы народов”, повторю его вкратце еще раз.

В игре двенадцать рас. Четыре “хороших”: эльфы, гномы, полурослики (хоббиты) и благородные люди. Четыре “плохих”: темные эльфы, орки, гоблины и нежить. Четыре нейтральных: люди, азроки, фростлинги и люди-ящерицы. Понятно, что плохиши дружат с плохишами, а кибальчиши – с кибальчишами. Расхождения злайментов понижают мораль “комбинированных” войск. А низкая мораль – это бунт и дезертирство части отряда со всеми вытекающими.

В рамках миссии у короля или правителя с каждой из рас – свой уровень отношений. Всего их обозначено пять – от ненависти до дружелюбия. Могли бы, кстати, сделать и побольше.

Friendly (“дружелюбие”, голубая улыбающаяся рожица) – это прекрасно. Дружба, скажем, с гномами означает полную лояльность к власти в их городах и армиях. Кроме того, появляется приятнейшая возможность покупать нейтральные города и отряды гномов. То есть мирно решать свои стратегические задачи. Чем больше у нас на карте друзей, тем легче проходится миссия.

Hostility (“ненависть”, красная перекошенная физиономия) – полное несовпадение взглядов на жизнь. Предводитель враждебной расы вряд ли согласится на перемирие. Даже за хорошие деньги. Города, населенные враждебно настроенным народом, взбунтуются при первой же возможности (без сильного гарнизона станут нейтральными). Бесполезно нанимать в собственную армию воинов из враждебного племени – непременно предадут.

Нейтральная серая рожица – это когда отношения еще не оформились. Можно и воевать, и дружить. Можно брать наемников в свою армию, но с оглядкой. Есть еще два промежуточных положения.

Глобальная стратегическая задача – приобрести по ходу миссий максимальное число союзников. То есть не рассориться с изначально дружественными народами и перетянуть на свою сторону нейтральные. Отношения меняются в результате военных конфликтов, дипломатических соглашений и манипуляций правителя в городах.

Кто-то может подумать, что весь этот межнациональный сыр-бор – интересная, но ни на что не влияющая примочка. Неверная мысль. Назову лишь несколько уникальных особенностей AoW, которые оказались бы бессмысленными в отсутствие системы взаимоотношений рас:

– это, кажется, первая стратегия, в которой при демаршах вглубь вражеской территории приходится учитывать эффект растягивания тылов. То есть сталкиваться примерно с теми же сложностями, какие испытывал Наполеон при наступлении на Москву. Мы не можем теперь одной лишь ударной армией быстро взять под контроль всю территорию противника. В захваченных городах (если они населены враждебным народом) нужно оставлять поддерживающий порядок гарнизон – разделять, дробить армию. Причем, как уже говорилось, новых воинов враждебной расы нанимать бессмысленно. Лояльны к нам будут только бездушные военные машины, которым все равно, за кого воевать, подкрепления же живой силы придется тянуть из своих дальних городов. Можно, правда, перезаселить город дружественной расой – но неизбежный геноцид займет несколько ходов и затянет наступление. Можно еще разрушать города, однако это совсем ненужная жестокость. Так обычно поступают, когда нет уверенности в своих силах, зато есть желание подложить сопернику свинью весом в центнер.

– при освоении карты, особенно в начале миссий, важнейшую роль играют нейтральные города дружественных рас. Они – наша надежда и опора, с их помощью можно развиваться мирно, без ненужных потерь времени и живой силы. Причем во многих случаях приходится действовать наперегонки с соперником: он может раньше нас захватить город и полно-

стью извести там дружественное нам население. Мы тоже должны уметь отрезать противника от сочувствующих ему нейтральных городов.

– дипломатия. Она устроена незамысловато. Есть только классическая связка дипломатических действий: объявление войны, заключение мира или альянса, подкупы и контрибуции. Но "межнациональный фактор" очень сильно обогащает эти знакомые комбинации. Заключая, например, с какимлибо правителем мирный договор, мы автоматически улучшаем отношения с дружественными и ухудшаем – с враждебными ему расами. Поэтому необдуманные дипломатические решения могут очень сильно навредить игроку, и каждый раз надо внимательно сверяться с состоянием дел на международной арене.

– ключевое значение приобретает борьба за союзников среди изначально нейтральных рас. Тут возможны интереснейшие комбинации. Я поначалу к этому делу несерьезно отнесся: мол, нейтралов просто не буду трогать, а дальше уж как-нибудь найдем общий язык. Как бы не так. Предводитель гоблинов Rolar быстро отучил меня от подобного благодушия. Он попросту опередил меня и в одной из миссий как-то умудрился переманить на свою сторону фростлингов. Это такой жутковатый морозоустойчивый народец, в армии которого, среди прочих, воюют пингвины. Когда я опомнился, было уже поздно – фростлинги ненавидели меня ничуть не меньше, чем сами гоблины. А ведь я не сделал им абсолютно ничего плохого, всего лишь проворонил благоприятный дипломатический момент...

– союзники в AoW – не только одно название. Альянсы заключаются не до поры до времени, а с расчетом на длительное и взаимовыгодное сотрудничество. Нет особого смысла ради сиюминутной корысти обострять отношения с какой-либо расой – себе дороже выйдет. Правда, сами союзные короли не всегда действуют в русле общей национальной политики, они вполне могут рассориться с кем-то из наших друзей. Но это уже издержки.

Хозяйственникам на заметку

Эра Чудес содержит в себе некоторые отголоски того глобального цивилизаторского подхода, какой был в Master of Magic. Ой, извините, обещал же не ссылаться больше на Мастера... Скажем по-другому: игрок в AoW, помимо чисто военных манипуляций, может заниматься и мирным хозяйствованием. Точнее, не совсем мирным – тут все, так или иначе, работает на военные цели, – но все равно хозяйствованием.

Есть, во-первых, специальные строительные машины (производятся только в Строительных гильдиях, не в городах), которые могут прокладывать дороги, возводить дозорные башни и судоверфи, а также восстанавливать разрушенные неприятелем постройки. Во-вторых, в мирных целях можно использовать некоторые заклинания. Скажем, глобальное колдовство сферы жизни Tranquility улучшает отношения со всеми расами и делает обстановку в городах более стабильной. В-третьих, на карте имеется немало построек, которые могут что-то производить. Это, в частности, уже упомянутые строительные гильдии и судоверфи.

Но это все мелочи, истинное средоточие фэнтезийной жизни – города. Они же, по совместительству, служат и крепостями. Их основное, отнюдь не мирное назначение – производить свежее пополнение для армии. За деньги, разумеется. Города различаются по величине, занимая от одного до четырех гексов карты. Чем больше город, тем быстрее он производит новые юниты. Ассортимент бойцов зависит от расовой принадлежности и от уровня города. Для повышения уровня (всего их четыре) городу нужен upgrade. Максимально возможный уровень города ограничивается его величиной, маленькие "одногексовые" поселения модернизации не поддаются.

У каждой расы четыре юнита первого уровня, четыре – второго, три – третьего и один монстрюга четвертого уровня. Есть еще одно правило: большинство новых юнитов сначала надо "проинсталлировать", то есть потратить некоторое количество денег и времени на то, чтобы наладить их производство в данном городе. Поясню: чтобы заполучить в свою армию, скажем, гоблина-шамана, нужно какое-либо поселение гоблинов проапгрейдить до

■ А вот и наш справедливый Иниа

Природный катаклизм, однако

второго уровня (250 золотых монет, 3 хода), затем "проинсталлировать" там шамана (26 монет, 2 хода), затем уже за те же 26 монет и 2 хода произвести самого шамана.

Помимо производства юнитов, повышений уровня и "инсталляций", в городах можно возводить крепостные стены. Сначала деревянные, а потом каменные. Упомяну еще три геноцидных команды: "разрушить город" (только при наличии в нем войск), "разграбить город" (и тоже в итоге разрушить) и "миграция" (так, смягчая, называют изгнание из города всех жителей и заселение его одним из дружественных народов). Кстати, все приказы можно выстраивать в особую очередь, единожды загрузив город работой на много ходов вперед. Есть также флажок "идти по кругу" – город будет циклически выполнять заданную производственную цепочку.

Казна государства пополняется также в основном за счет городов. Размер дохода зависит от величины города и числа плодородных земель вокруг него. Если город ничего не производит, доход увеличивается на 25 процентов. Дополнительными источниками денежных средств являются шахты, фермы, строительные гильдии и судоверфи. Еще одна важная деталь: в расходную часть бюджета входит зарплата войскам. Армию, таким образом, придется держать соразмерную величине королевства.

Мелкие, но симпатишные

То, что юниты в игре мелковаты, думаю, будет видно и по скринам. На общей стратегической карте это не раздражает, но тактические битвы сильно от этого проигрывают. А больше всего страдает ролевой аспект игры. Честно говоря, я как-то с трудом заставлял себя вникать в характеристики и умения всех этих человечков. Маленькие винтики в большой военной машине... Воспринимаешь их только в общих чертах: вот конница, вот пехота, вот лучники и т.д. Нет желания углубляться в детали. Жалко, потому как эти самые детали иногда весьма любопытны. В целом все устроено очень даже интересно, но чего-то все же не хватает... или что-то лишнее... множество замечательных придумок проходят мимо игрока, оставаясь невостребованными.

Вообще, система умений в AoW реализована с размахом. Авторы, по всей видимости, хотели учесть в ней буквально все, что можно. Общий принцип таков: перечень скиллов конкретного бойца исчерпывающе описывает все его способности. Вот, скажем, скиллы полурослика-воина: Strike, Walking и Parry. Strike – это умение биться с врагом врукопашную. На первый взгляд, нелогично – вроде как само собой разумеется, что воин с мечом может рубить врага. В Эре Чудес подход другой, тут на любое действие нужен особый скилл-разрешение. Все учтено, все записано. Допустим, не могут осадные машины биться врукопашную – нет у них и Strike. Многие лучники также лишены такой возможности. Walking – так это вообще умение ходить! Всего-навсего. Ведь можно же предположить наличие абсолютно неподвижного юнита – поэтому введен и такой скилл (на самом деле, реальная альтернатива для Walking – Flying, умение летать). Только Parry обозначает "нормальное" умение – сила первой атаки на данного бойца уменьшается на две единицы.

Экспа начисляется только за самолично прибитых бойцом врагов. Обычные солдаты, становясь опытнее, улучшают свои характеристики. Отображается это в виде медальки рядом с изображением ветерана, сначала серебряной, потом золотой. Героям при достижении нового уровня игрок самостоятельно выбирает новые умения. На уровень дается десять условных очков: повышение какого-либо показателя на единичку стоит пять очков, дополнительные умения также имеют свою цену. Скажем, повышение радиуса обзора (Vision) – пять очков; скилл Leadership (прибавка единички к показателю attack всему отряду героя) – десять. А можно приберечь средства и на следующем уровне "купить" себе улучшенные двадцатиочковые магические способности. Выбор очень богатый, я бы даже сказал, чересчур – поначалу теряешься от вида предлагаемого списка.

Помимо всего прочего, герои отличаются от обычных бойцов тем, что могут носить разнообразные магические предметы. Под это предусмотрено шесть слотов: оружие, щит, шлем, до-

спехи, кольцо на правой и на левой руке. Плюс обычная регулярная “инвентория”. Магические предметы могут улучшать характеристики и давать некоторые дополнительные умения.

Семь на восемь, восемь на семь

Семь – это число гексов глобальной карты, из которых состоит одно большое тактическое поле при любых военных столкновениях. Один центральный (тот, на который совершено нападение) и шесть соседних. По-моему, блестящая идея. Восемь – это максимальное число бойцов в партии. В итоге получаем очень насыщенный тактический рисунок игры и масштабные, полновесные сражения. Пятьдесят шесть участников для походовой стратегии – приличное число.

А вот непосредственное исполнение тактических битв вызывает много нареканий. Мелко и не радует глаз, а главное – скучновато. Пока всех солдатиков передвинешь – замаешься. Львиная доля “боевого” времени тратится на церемониальное сближение армий. Для маленьких стычек просто жалко на такую ерунду отвлекаться. В крупных же битвах, где маневрирование действительно важно, не хватает некоторых облегчающих жизнь возможностей управления. Например, команды на передвижение вперед сразу целой группы солдат без разрыва строя. Или чего-то подобного. Есть, правда, кнопка “автоматические передвижения” (не путать с полностью автоматическим режимом боя), компьютер сам будет двигать армию сообразно своим тактическим предпочтениям. То-то и оно, что своим, а мне нужно, чтобы моим...

Еще очень смущает одна обусловленная походовым режимом особенность тактики. Получается так, что при сближении армий одна из сторон всегда оказывается в невыгодном положении, первой подставляясь под удар. Очень наглядно зто проявляется в том случае, когда задействовано много лучников. В принципе, с таким положением вещей вполне можно смириться, особенно если научиться точно на глаз оценивать все расстояния и радиусы поражения. Можно даже придумать кое-какие хитрые маневры. Но на деле в большинстве случаев все сводится к вопросу “кто первым сваляет дурака?” или, если помягче, “кто первым рискнет и пойдет в атаку?”.

Немного странно оформлены осады городов. Вообще-то, идея с крепостными стенами в AoW неплоха. Осаждающая армия, за исключением летающих юнитов и тех, кто имеет скилл Wall Climbing, не способна проникнуть за крепостные стены. Прежде осадные орудия должны пробить где-нибудь брешь. Все правильно, но некоторые вещи вызывают недоумение. Стены

■ Это вот я, это магия моя, я служить буду вместе с нею, потому кок один ничего не умею

почему-то не защищают прячущихся за ними солдат. Точнее, защищают, но не больше, чем любые другие преграды (дома, деревья и т.д.) Да и сам процесс осады иногда выглядит забавно. Изначально защитники почему-то толпятся в центре города, возле ратуши. Ждут-с. К “внезапному” приближению врага они совершенно не готовы. Враг подгоняет таран к никем не защищаемым воротам, и начинается совершенно немыслимый бег наперегонки. Одни бегут, другие спешат – зто все что угодно, но только не осада.

Разочаровали битвы в логовищах монстров, в руинах древних замков и прочих полных сокровищ местах. В демке была одна крайность – отряд просто ожидал монстров у входа. Они сами все постепенно выползали “на огонек”. Никакой интриги, никакой тайны! Теперь все наоборот – монстр прячется где-то в темном закоулке, а нас ждет нудный поиск. Причем радиус обзора у юнитов отчего-то совершенно мизерный, играешь практически вслепую. Интрига, конечно, уже есть, но больно все затянуто получается.

Указанные недостатки тактических битв Эры Чудес – неизбежное следствие укрупнения и расширения походовой схемы баталий. Еще нет серьезности и подробной детализации варгеймов, но уже потеряна легкость и непринужденность классических образцов жанра.

Но если отбросить рассмотренные неудобства, получилось довольно неплохо. Большое поле и богатый выбор юнитов дают желанный простор для разных тактических комбинаций. Нельзя не отметить совершенно правильно введенную систему просчета

помех при стрельбе. Придирайся – не придирайся, а все-таки постепенно втягиваешься в эту игру. И до чего ж приятно грамотно и с минимальными потерями провести какую-нибудь ключевую битву! А для непринципиальных столкновений вполне можно довериться автоматическому режиму боя. Разработчики очень хвалились тем, как долго они этот режим отлаживали. Проверял, сравнивал – действительно все хорошо моделируется. Одно плохо – не жалеет компьютер солдат! Его потери нередко раза в два–три больше, чем получается при самоличном управлении.

Тыкс-тым тырырым, или Чудеса в решете

Магия в игре занимает краеугольное место. Всего семь магических сфер: жизнь, смерть, огонь, воздух, земля, вода и космос. В каждой – свой набор заклинаний. На стадии генерации персонажа игрок выбирает три условных значка, обозначающих сферы. Можно выбрать три разных или сконцентрироваться только на одной сфере – это дает магу определенные преимущества. Только сфера космоса является независимой и доступна всем игрокам. Источники магической энергии – ноды, особые места на карте. Ноды "родной" сферы приносят больший доход. Кроме того, дополнительную магическую энергию приносит каждый герой-маг (герой, имеющий скилл Spell Casting).

Часть маны тратится на исследования, на изучение новых заклинаний. Долю "на науку" игрок определяет сам. Часть уходит на поддержку уже наколдованных заклинаний. Остальное копится в магической "казне" государства. Новые заклинания кастуют герои-маги, причем независимо друг от друга. "Цена" колдовства (в единицах маны) фиксированная, время накопления нужной энергии зависит от силы мага.

Заклинания делятся на глобальные, боевые (кастуются в битвах) и изменяющие характеристики юнитов. К глобальным, кстати, относятся заклинания вызова монстров и трансформирующие местность заклятия. Можно, например, "магически" вырастить священную рощу, которая будет больно кусать всех проходящих мимо "нехороших" персонажей. Терраформирующего колдовства в игре много, и это очень радует. Вообще, магия Эры Чудес чрезвычайно разнообразна, общая оценка – "отлично". Еще ведь не упомянул различные вспомогательные магические строения на карте. Где-то за деньги можно пополнить свою колдовскую книгу, где-то можно активировать мощное деструктивное заклятие... Прямо-таки чудеса на каждом шагу.

Вкусовщина

Конечно, вкусы у всех разные. Многие, бесспорно, ожидали большего. Но разве бывает так, что этого "большего" не ждут? Меня лично полная версия поначалу совершенно не впечатлила. Потом, когда во второй миссии никак не удавалось выполнить задачу за отведенные 20 ходов, – зацепило. "Нешто я да не пойму, при моем-то при уму?" (с). Вникнул в детали, обнаружил много любопытных стратегических особенностей – вот уже и попался на крючок, заинтересовался. То, что так и не удалось по-настоящему полюбить здешние тактические битвы – ну, не судьба, значит... и без них много чего есть хорошего. Тем более что, уверен, найдется немало людей, которым такие битвы придутся по нраву. А ведь еще есть двухуровневые подземелья (Caverns и Depths), есть машины, умеющие прокладывать туннели, есть множество необычных юнитов и скиллов... короче говоря, желаю всем любителям стратегий попутного ветра и удачного прохождения Эры Чудес!

P.S. А команду Sentry (здесь она называется Guard), которой очень не хватало в демо-версии, к управлению все-таки прикрутили. Прикрутили впопыхах, это сразу заметно, но все равно стало лучше, удобнее.

■ А чего это он дразнится!

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Оригинальность	●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.0

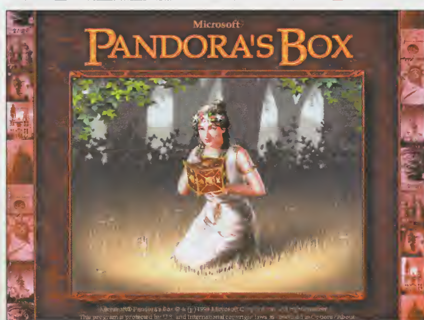
Время освоения: от получаса
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Павел Коротов

Pandora's Box

Жанр	Головоломка
Издатель	Microsoft
Разработчик	Microsoft
Требуется	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 100, 32 Mb RAM Windows 95

Много игр повидал я, немало рецензий написал, но вот за головоломки не брался не разу. Но в Pandora's Box меня, во-первых, подкупили просьбы главного редактора, а, во-вторых, то, что автором головоломок объявлен Алексей Пажитнов. Не знаете, кто это такой? Стыдно, господа, стыдно. Ведь это - автор, можно сказать, нашей национальной гордости в области компьютерных игр, бессмертного Тетриса. Обставь он свою идею патентами по всем международным нормам, глядишь, не он бы работал сейчас на БГ, а Гейтс на него. Представляете, как звучит: "Фирма ТетриСофт представляет новую игру Pandora's Box. Автор - Билл Гейтс, он же изобретатель знаменитого Сапера". Ну да ладно, это все мечты. Суровая же явь состоит в том, что Microsoft козыряет именем Пажитнова, жирным шрифтом прописав его на обложке игры.



С чего же (помимо инсталляции) начинается Pandora's Box? Завязка... кхе, кхе... сюжета такова. Жила была Пандора, красивая и вообще... И был у нее ящик, в котором хранилась всякая гадость: беды, несчастья, горести. Как-то раз она из чисто женского любопытства возьми, да и открой его. Вся эта нечисть расползлась по Земному Шару, а за ней - и стенки ящичка. Вам предстоит, путешествуя по глобусу, собрать все кусочки стенок воедино. Далее сюжет становится совершенно бредовым и включает в себя путешествия по разным земным городам и поиски фрагментов гавайских легенд. Так что от более подробного описания я вас избавлю.

Смысл же игры сводится к... головоломкам (yeah!). А, точнее, ко всевозможным вариациям на тему "паззлов", в которых из обрывков собирается целая картинка. Здесь и головоломки с "резиновыми" кусочками, которые меняются местами, и "крутящиеся" головоломки, и задания по собиранию из кусочков трехмерных скульптур. Разработчики уверяют, что всего в игре более 350 головоломок. И почему-то я склонен им верить - ведь проверять я все равно не собираюсь. Каждая головоломка в завершенном виде представляет собой какую-нибудь фотографию некоего красивого вида или произведения искусства (совсем недавно в Сети появилось известие, что в качестве одной из "собираемых" картинок выступает артворк с обложки Age of Empires 2). Во все эти головоломки можно играть и "по сюжету" (тьфу на него), и просто так, в произвольном порядке.

В общем, если среди читателей нашего журнала есть любители паззлов, милости просим. Если нет, тем хуже для Pandora's Box. Так и осталось непонятно: причем здесь имя Пажитнова (оригинальностью в "Ящике" даже и не пахнет), зачем нужен сюжет, почему игру не выпустили как shareware или freeware. Маразм, да и только.

Игровой интерес	2/10
Графика	6/10
Звук и музыка	6/10
Сюжетная линия	1/10
Рейтинг	**3.2**
Время освоения:	от 10 до 30 минут
Сложность:	средняя
Знание английского:	не требуется

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

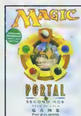
Уважаемые читатели!

У вас есть удобноя возможность приобрести комплекты ностольных корточных игр и оксессуоров к ним.

Magic: The Gathering

Уровень STARTER (для начинающих)

GAME BOX



PORTAL SECOND AGE
код товара 101
цена 6 у.е.
две колоды по тридцать корт правила, руководство на русском языке, один бустер

BOOSTER

PORTAL SECOND AGE
кад тавара 102
цена 4 у.е.

BOOSTER

PORTAL I
код товара 103
цена 4 у.е.

GAME BOX

PORTAL III
код товара 201
цена 10 у.е.
две колоды по тридцать корт правило, руководство

Preconstructed deck

PORTAL III
код товара 202
цена 8 у.е.

GAME BOX

STARTER
код тавара 301
цена 10 у.е.

BOOSTER

STARTER
код товара 302
цена 4 у.е.

Подарочный набор

STARTER
код товара 303
цена 17 у.е.
gomebox, storter, видеокосето с правиломи

Antologies Box Set

Две колоды по 60 карт из всех редакций и расширений, плюс буклет по истории и правилам MTG на 64 страницы
код товара 401
цена 26 у.е.

Уровень ADVANCED и EXPERT

GAME BOX

CLASSIC SIXTH EDITION
код товара 501
цена 11 у.е.
две колоды по сорок корт правило, руководство

STARTER

CLASSIC SIXTH EDITION
код товара 502
цена 11 у.е.
75 корт

STARTER

FIFTH EDITION
код товара 603
цена 10 у.е.
60 корт

BOOSTER

FIFTH EDITION
код товара 602
цена 4 у.е.

BOOSTER

MERCADIAN MASQUES
код товара 702
цена 4 у.е.

GAME BOX
Включает в себя две готовые колоды. В некоторые редакции дополнительно входят бустер и полные правила.

STARTER
Комплект из 60-75 свободно набранных карт, в том числе включает и "земли"
Не путать с уровнем STARTER и расширением STARTER.

PRECONSTRUCTED DECK
Готовая колода – набор из 60 специально подобранных карт определенных цветов с "землями".

BOOSTER
Набор из 15 свободно набранных карт. В него входят одна "редкая" карта, три "необычных" и одиннадцать "обычных" карт.

БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс__________ Адрес__________

Ф.И.О.__________

Телефон__________ E-mail__________

Прошу выслать по указанному мной адресу следующие наименования
Код товара, Наименование товара, Кол-во ,Стоимость (у.е.), Курс ЦБ на день оплаты, Дата оплаты, Общая стоимость заказанного товара, (р. к.)

По вопросам выполнения заказа обращайтесь по тел. (095) 190-9768 или E-mail: navigat@aha.ru

BOOSTER

URZA'S DESTINY
код товара 802
цено 4 у.е.

BOOSTER

URZA'S LEGACY
код товара 902
цена 4 у.е.

Preconstructed deck

URZA'S SAGA
код товоро 1001
цено 11 у.е.
60 корт, провило и руководство

STARTER

URZA'S SAGA
код товоро 1002
цено 11 у.е.
75 корт

BOOSTER

URZA'S SAGA
код товоро 1003
цено 4 у.е.

Preconstructed deck

TEMPEST
код товоро 1101
цена 11 у.е.
60 корт, провила и руководство

STARTER

TEMPEST
код товора 1102
цена 10 у.е.
60 корт

BOOSTER

TEMPEST
код товора 1103
цена 4 у.е.

STARTER

MIRAGE
код товоро 1201
цено 10 у.е.
60 карт

BOOSTER

MIRAGE
код товара 1202
цена 4 у.е.

BOOSTER

STRONGHOLD
код товаро 1302
цена 4 у.е.

BOOSTER

EXODUS
код товоро 1402
цено 4 у.е.

BATTLETECH

Preconstructed deck

COMMANDER's EDITION
код товара 1501
цена 11 у.е.
60 карт+кубики

STARTER

UNLIMITED
код товара 1502
цено 10 у.е.
60 корт

BOOSTER

UNLIMITED
код товара 1503
цено 4 у.е.

BOOSTER

MECHWARRIOR
код товара 1504
цена 4 у.е.

BOOSTER

MERCENARIES
код товара 1505
цено 4 у.е.

BOOSTER

COMMANDER EDITION
код товара 1506
цено 4 у.е.

BOOSTER

COUNTERSTRIKE
код товара 1507
цено 4 у.е.

BOOSTER

ARSENAL
код товара 1508
цено 4 у.е.

BOOSTER

CRUSADE
код товара 1509
цена 4 у.е.

MIDDLE EARTH

GAME BOX

THE BARLOG
код товара 1601
цена 20 у.е.

BOOSTER

THE WIZARDS
код товара 1602
цено 4 у.е.

BOOSTER

THE DRAGONS
код товара 1603
цена 4 у.е.

АКСЕССУАРЫ ULTRA-PRO

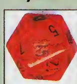
Deck protector

BLACK SHIELD
код товара 1701
цена 11 у.е.
100 штук

Deck protector

RED SHIELD
код товара 1702
цено 11 у.е.
100 штук

Кубик



Кубик 20 граней
(счетчик жизней)
код товоро 1703
цено 4 у.е.

Листы

Листы с 9 кармашками для хранения корт в альбомах
код товаро 1704
цена 0,5 у.е.

Для приобретения любого комплекта необходимо:

оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ его стоимость из расчета 1 у.е.=1 $ US в рублевом эквиваленте по курсу ЦБ на день оплаты (контролируется по дате платежа). Реквизиты получателя: ИНН **7703205156** ООО "Навигатор Паблишинг" Расчетный счет **№40702810300062967801** в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва, кор. счет **30101810500000000662** БИК **044583662**.

заполнить бланк заказа с обязательным указанием обратного почтового индекса, адреса и Ф.И.О. получателя. Не забудьте указать код и наименование заказываемого товара. В бланке заказа укажите различные варианты для оперативной связи с Вами (телефон, E-mail)

выслать бланк заказа вместе с копией платежного документа по адресу: 123182, г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор игрового мира". Для более оперативного выполнения Вашего заказа указанные документы можно высылать по E-mail.

Ваш заказ будет выполнен в течении 10 дней после поступления оплаты на наш расчетный счет. При несовпадении высланной суммы стоимости заказанного товара по курсу ЦБ на день оплаты, выполнение заказа будет задержано до момента погашения разницы в цене.

Петр Старков aka At Let

Crash! Hot Wheels

Жанр	Головоломка
Издатель	Mattel Media
Разработчик	Mattel Media
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
	Windows 95, 98

Человеку свойственно разрушать. Ничто не вызывает в нас такого удовлетворения, как возможность предать огню и мечу что-либо, сотворенное другими. И чем сложнее объект разрушения, тем с большим наслаждением мы сровняем его с землей. Этот феномен не давал покоя лучшим умам Земли многие столетия. Результатом их раздумий становились мудрейшие мысли – от "Ломать – не строить" до теории уменьшения энтропии вселенной. Похоже, нынче в полку великих философов прибыло. Во всяком случае, иного объяснения появлению игры "Crash! Hot Wheels" от Mattel Media я не нахожу.

Сюжет укладывается в пару слов. Перед вами ряд объектов народно-хозяйственного комплекса, которые надо уничтожить посредством слабоуправляемого транспортного средства. За разрушенные объекты вы получаете очки и удовольствие от вида творимого беспредела.

В отличие от привычных гонок на количество сбитых прохожих, здесь нам никто мешать не будет. Вдумчиво выбираем место старта, направляем машину в кучу сооружений и определяем скорость разгона, после чего смотрим, кто останется в живых. А в живых останутся все, так как в Америке, наверное, одержали окончательную победу одноклеточные создания, считающие злобные компьютерные игры причиной истребления американскими школьниками себе подобных. Ни одного человека задавить не удастся, не говоря уже о приятной возможности погонять по улицам оторванные части тела. За рулем автомобиля-разрушителя, судя по заставке, также сидит не человек, а какой-то робокоп или, вернее, робокамикадзе.

Рассчитывать траекторию движения автомобиля, чтобы столкновения принесли максимальный ущерб, приходится путем проб и ошибок. Кое-какая смекалка, конечно, нужна, но терпенье и труд играют главенствующую роль, ибо законы физики для создателей, по всей видимости, остались неизученным разделом школьной программы. Так что сидим, убиваем время, ломаем технику, подсчитываем очки. Казалось бы, игра должна смело занять свое место рядом со "Свободной ячейкой", "Косынкой" или "Сапером". Но, к сожалению, даже уставшим от трудового дня горемыкам-клеркам вряд ли понравится коротать время за произведением Mattel Media.

Начать с того, что загружается игра непозволительно долго. То есть не только свернуть-развернуть, заслышав шаги входящего шефа, но и просто быстро запустить ее нельзя. Примитивная картинка из заставки висит на экране с минуту, абсолютно не реагируя на различные "энтеры" и "ескейпы". Далее: серьезные пробелы в подсчете очков – главном катализаторе соревнований. Неважно, помяли вы крыло у припаркованной на бензоколонке полицейской машины или сумели разнести ее на кусочки – очков получите одинаково. А ведь не жалко было бы потратить время с целью наловчиться и так расквасить автомобиль с мигалкой, чтобы копа пришлось вырезать из нее автогеном по частям. Ой, опять я забыл, что компьютерные игры – это не кино, не мультики и не комиксы, и убивать в них никого нельзя. Но наблюдать взрывы на детской площадке, зная, что от них никому ни холодно, ни жарко, – удовольствие третьеразрядное.

Картинки и звуки взрывов довольно впечатляющие, но отчего-то бельевая веревка падает с таким же грохотом, с каким взрывается морской сухогруз. Яркие краски и оглушающий гром больших взрывов довольно быстро приедаются.

Есть возможность смотреть повтор своего теракта, причем в разных ракурсах, но с одной скоростью. Непонятна возможность выбора способа разгона. Можно просто отъехать подальше или "выстрелиться" из мудреной катапульты – на конечный результат это никак не влияет.

Обиднее всего, что при творческом подходе из такой идеи можно было сделать любопытную игру. А когда простенькая, но симпатичная мысль реализуется столь примитивными средствами, остается чувство полной обиды.

■ Сейчас грянет взрыв

Игровой интерес	●●●●○○○○○○
Графика	●●●●○○○○○○
Звук и музыка	●●●●○○○○○○
Управление	●●●○○○○○○○
Рейтинг	**3.8**
Время освоения:	1 секунда
Сложность:	низкая
Знание английского:	не требуется

Наверняка вы, въедливые читатели, обнаружили в прошлом моем слове (первый блин – он всегда такой) ряд неточностей и противоречивых сведения. Оправдываться не стану, это все жизнь, это она внесла свои коррективы, перелопатив раздел до такой степени неузнаваемости, что я, редактор, ужаснулся, взглянув на реальное содержание подотчетного мне раздела.

Но нет худа без добра: номер, который вы держите в своих руках – рекордный для раздела спорта и симуляторов (много кочевников из прошлого). Взгляните, сколько интересных ревью подготовили ваши покорные авторы.

Гвоздем программы, конечно же, стал обзор столпов современного компьютерного спорта – произведений EA Sports. Что и говорить, симуляторы очень хорошие и интересные. Только вот с каждым годом становятся они все более обезличенными, какими-то конвейерными. Но не беда, графика и звук, а также геймплей – все это на сегодняшний день вне конкуренции, которая просто-напросто отсутствует. Очень, кстати, жаль.

Помимо упомянутого гвоздя, в разделе множество разнообразнейших игрушек, среди которых можно выделить, например, набравший обороты жанр мотосимуляторов (если вы видели тахометр спортбайка, то вряд ли удивитесь). В номере обзор аж четырех мотоциклетных релизов. Неплох Demolition Racer, по-своему интересен ученик серии NHL от FOX Sports Interactive – NHL Championship 2000.

Вообще же предновогодняя пора – время крайне обнадеживающее. Количество прекрасных творений заставляет с большим оптимизмом смотреть в будущее жанра и видеть радужные перспективы. Хотя, стоит признать, упор пока делается в основном на графику в играх аркадных, и на графику же со звуком – в симуляторах. Получаем: в первом случае – красивое, но знакомое, во втором – красивое (нетрадиционно – симы всегда были аскетами) и еще более реалистичное.

В гораздо меньшей степени новшества затрагивают игровой процесс, и этому никто уже не удивляется. Лично я смирился и нахожу определенное удовольствие в пережевывании одной и той же "мятной жевательной резинки, с совершенно новым, оригинальным вкусом" (звучит абсурдно). А тем, кому чрезвычайно "в лом" сотый раз запускать примерно одно и то же, посоветую оторваться от монитора лет этак на пять. Гладишь, чуть позже прогресс вас удивит.

Не без уважения,
Леонтий Тютелев

Старков Петр aka At Let

NHL Championship 2000

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	20th Century Fox Film
Разработчик	Fox Sports Interactive
Требуется	P-166 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-200 32 Mb RAM, 3D
Multiplayer	LAN
	Windows 95, 98

Уж сколько лет безраздельно царствует в мире симуляторов спортивный отдел фирмы Electronic Arts. Собственно, тот факт, что его произведения отличаются от изданий конкурентов, как игра звезд NHL от беготни мальчишек в валенках, делает термин "конкуренция" бессмысленным. Может быть, только Microsoft попортил монополистам нервы своими бейсболом и американским футболом, но это мелкие разборки на локальном рынке Северной Америки. И ведь нельзя сказать, что EA Sports халтурит, почивая на лаврах, однако неуклонно преследует мысль, что огромный опыт в создании спортивных симуляторов должен приносить плоды более значимые, нежели то, что мы видим в произведениях лидера индустрии. Факты? Пожалуйста. За последние три года ни одного достойного в своем развитии симулятора хоккея у "EA Sports" не вышло. Последним честным произведением остался NHL-96. Дальше же создавалось впечатление, что создателям просто лень как следует игру протестировать. А ведь в любой московской компании поклонников компьютерного хоккея за одну-две недели вычисляют такие проколы в игре, которые убивают желание сидеть с ней годами. Но зато эти же проколы заставляют ждать следующего симулятора, покупать его, играть отведенное время и ждать нового.

Они не новички

Вас наверняка поставило в тупик имя разработчиков. Кто они такие, эти FOX, чтобы набиваться в конкуренты EA Sports? Что ж, спешу обрадовать: марка FOX Sports довольно известна среди любителей спорта и, прежде всего, – благодаря сайту www.foxsports.com, на котором чрезвычайно подробно освящаются последние события в самых популярных видах спорта. Кроме этого, под этим логотипом выходят симуляторы спортивных игр и поддерживаются так называемые фэнтези-лиги.

Ищем отличия

Первым, отличающимся от классической серии EA Sports моментом

игры, стал интерфейс. Сделан он в виде выезжающих меню.

Как водится, можно сыграть тренировочную игру, несколько вариантов сезона, плей-офф. Не преминули включить возможность турнира сборных.

Сезон сделан по реальному календарю, разумеется, получена лицензия от NHLPA, так что все игроки настоящие. Правда, сконструировать дивизионы по своему усмотрению нельзя. Есть возможность обменов, создания игроков. А вот драфт отсутствует. Любопытно, что вы сможете выбирать перед матчем форму, в которой будут играть команды.

Из рук вон плохо сделаны опции расстановки игроков. Во-первых, у игроков виден только "overall", а во-вторых, для замен приходится бесконечно листать туда-сюда довольно внушительный список игроков команды. Зато меню выбора командной тактики понравилось. Создатели не стали пижонить замысловатыми названиями реальных комбинаций, а в доступной форме предложили определить наиболее важные моменты в поведении команды в защите, нападении и в середине поля.

Управление в игре весьма подробно. Правда, не факт, что обилие кнопок всегда приводит к нужному результату, но, во всяком случае, любое движение хоккеиста подвластно вам, а не таинственной функции "super move". Щелчок, кистевой бросок, вброс шайбы – на все своя кнопка.

Достойно исполнено начало игры. Комментаторы представляют вратарей, делают любопытные замечания по биографии и блещут зрудицией в смысле знакомства с их прозвищами. Надо сказать, что в дальнейшем по ходу действа комментаторы ведут себя довольно скованно, но зато никогда не опаздывают со своими замечаниями и не кричат "He scores!" когда период, в котором была заброшена шайба, уже закончился, и на льду находится машина для заливки.

Впечатления

А вот к самому процессу игры претензий предостаточно. Очень неважно смотрятся движения игроков. Я долго пытался понять почему. Такое впечатление, что отсутствуют полутона. Только что игрок двигался прямо, легкое нажатие клавиши – и он уже закладывает глубокий вираж, причем не столько совершая резкий поворот, сколько принимая соответствующую позу. В итоге создается эффект неповоротливости.

Во взаимодействиях хоккеистов тоже существует злемент нелогичности, особенно во время применения силовых приемов. Конечно, весело, когда после хорошего толчка соперник не только бьет все гимнастические рекорды по количеству оборотов вокруг своей оси, но еще и взмывает чуть ли не выше заградительного стекла. Но такие приколы лучше оставить приставочникам. Однако самое комичное в игре – зто зацепы. Стоит притронуться крюком клюшки к противнику, как он начинает корчиться в судорогах, напоминающих тарантеллу, и при зтом зачастую не перестает контролировать шайбу, хотя сделать что-нибудь путное с ней уже не в состоянии. В такой сцепке два хоккеиста могут прокатиться через всю площадку. Зрелище не для слабонервных, жаль только, что его можно видеть на протяжении доброй половины игры.

На редкость неумно проходят замены. Например, построились команды на вбрасывании, и тут вы или ваш соперник захотели сменить тройку. Хоккеисты медленно уезжают со льда, вдумчиво переваливаются через борт, после чего также неспешно выезжает смена, и все зто на глазах стоящих в полной готовности игроков другой команды, судей и зрителей... Зато очень понравилась возможность раздельной замены защитников и нападающих. С помощью зтого можно бороться со стремлением всех хоккеистов замениться одновременно.

Несмотря на не совсем правдоподобную графику в целом, чрезвычайно интересно смотрятся драки. Наконец-то в них не стало заведомо победной комбинации и не все зависит от скорости долбления по клавише удара. Интересной новинкой можно назвать показ следа шайбы, как в телевизионных трансляциях. Огорчает похожесть полевых игроков, густая рыженькая щетина – атрибут практически всех хоккеистов.

Вратари в игре сделаны не хуже и не лучше, чем в аналогичных произведениях. Иногда они стоят насмерть, вытаскивая "висяки", а иногда пускают бабочки. Прием "клюшкой влево-вправо, бросок" действует безотказно, но из-за указанной выше проблемы в управлении игроками весьма затруднен. Зато игра в одно касание очень зффективна. И еще довольно часто удается протолкнуть шайбу в ворота, подъехав к вратарю вплотную.

Вырастет ли конкурент?

NHL Championship 2000 – игра, сделанная людьми, которые серьезно отнеслись как к игровому процессу, так и к околохоккейным моментам. Повторив многие из удачных моментов из игр более искушенных конкурентов, разработчики не поленились внести ряд довольно остроумных новшеств. Довольно сильно подводит игровой движок и некоторая корявость интерфейса. Хочется, чтобы это были детские болезни, и компания продолжила выпуск спортивных симуляторов, исправляя промахи и добавляя интересные новшества. От здоровой конкуренции еще никто не проигрывал.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Реализм	●●●●●●○○○○

Рейтинг 6.9

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

FIFA 2000

Леонтий Тютелев

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	EA Sports
Разработчик	EA Sports
Требуется	P-166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-233+, 32+ Mb RAM, 3D
Multiplayer	Сеть, модем
	Windows 95, 98

Для начала – не совсем обычная просьба. Попробуйте влезь в шкуру журналиста, который уже несколько лет подряд рецензирует игры из серии EA Sports, посвященные хоккею, футболу и баскетболу. Давайте я упрощу задачу. Представьте, что вас вежливо попросили сесть за компьютер и описать одну игрушку три раза подряд. Естественно, чтобы каждая рецензия не пересекалась с предшественницей и ее интересно было читать.

Примерно этим самым я занимаюсь вот уже четвертый год. Конечно, моя задача несравненно проще. Продолжения не являются точными копиями предыдущих произведений, да и за 12 месяцев можно хорошо забыть написанное раньше и по-новому сделать статью. Только вот незадача: когда пишешь очередную рецензию, в памяти сразу всплывают мысли и даже выражения, которые уже использовались...

Лучше и веселее

Существуют игры, писать про которые, в общем-то, не надо. Это очень красивые аркады, цветные экшн и прочие Лары Крофт (Подстрешный теперь мне враг). Бытовала несбыточная мечта написания рецензии из двух-трех слов, а чтобы страницы голыми не казались, присовокупления к данным словам кучи разнообразнейших скринов. Идея красивая, оригинальная, только вот до сих пор никем не реализованная. К сожалению, не стану исключением, несмотря на то, что про знакомый всем футбол писать снова и много совсем не нужно. Я продолжу повествование хотя бы потому, что уже начал, а все начатое необходимо доводить до конца. Поэтому, если вам интересно, какими были бы мои "ключевые слова", то, пожалуйста, – в начало этого абзаца, и читайте дальше.

Да, действительно FIFA стала гораздо лучше. Беспощадные лапы старухи эволюции не пощадили FIFA 99, превратив ее во что-то более привлекательное с тремя нулями на хвосте. Игре нужны были изменения, и они появились. Нельзя сказать, что все они хороши. Некоторые (так думаю я) просто высосаны из пальца (лучше бы изменили то, что всем так не нравилось), другие же, напротив, вполне уместны, если не сказать, что они напрашивались.

Наблюдения

Первое и главное – чуткое управление FIFA 2000. Единственная по-настоящему негативная реакция, которую вызывает игра – ВНОВЬ НЕЛЬЗЯ САМОМУ ПЕРЕНАСТРОИТЬ КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ. Один мой друг, взрывной по натуре человек, откусил соседу палец, когда столкнулся со столь неразрешимой задачей. Потом выплюнул, пришивали вместе. Конечно, шутка. Но, как бы то ни было, этот приставочный рудимент мешает жить. А если еще учесть, что некоторые клавиши заведуют теперь другими функциями, влачить существование на некоторое время становится невмоготу.

Например, я очень долго плевался кипятком, когда вратарь, направляемый инстинктивным движением моей руки, хладнокровно раз за разом выбивал мяч ногой в аут, вместо того, чтобы откинуть его защитнику.

Сила удара теперь отображается прямо на стрелке направления предполагаемого полета мяча. В некоторых случаях (угловой с противоположного фланга) индикатора просто не видно. Иначе выполняются финты. В общем, не спешите лезть на рожон, выбирая сезон (ишь, ты, рифмоплет!), а для начала отправьтесь в режим тренировки и ознакомьтесь с нюансами управления. Кстати, во время загрузки матча нам показывают подсказки по использованию той или иной клавиши. В целом же, управление, как ни в одной другой футбольной игре, позволяет точно руководить действиями своей команды.

Дальше в очереди стоит модель поведения футболистов на поле. Для начала следует отметить лучшее и наиболее грамотное использование в спортивных симуляторах технологии Motion Capture. Благодаря несомненному профессионализму создателей игры, в FIFA 2000 удалось совместить эффективность и эффектность в действиях игроков. Впечатляющие удары через себя в падении, эффектные нырки в штрафной – все это уживается с удобством отбора мяча, быстрыми реакциями футболистов на действия игрока.

Технический арсенал игроков стал намного богаче. По-новому смотрится борьба на втором этаже. Футболисты с мячом упорно держат позицию лок-

■ Повтор из ворот – зрелище зонимотельное

■ Акроботический этюд в исполнении Деннисо Бергкомпо (кожется, он ток не умеет)

тем, не пуская к себе соперников. Защитники играют жестко и слаженно. Кстати, последний пункт натолкнул меня на следующее умозаключение. Как и в жизни, романтический футбол канул в лету. Теперь даже в компьютере полно борьбы на каждом участке поля, и каким бы кудесником мяча не был нападающий, не второй, так третий защитник его остановит.

Помимо всего прочего, добавилась неплохая возможность по управлению командой непосредственно во время матча. Помните функцию IGM? Теперь все три слота вы можете заполнить собственными построениями, с заранее избранной тактикой. Во время игры очень удобно пользоваться созданными таким образом "домашними заготовками" или применять столь модную сегодня футбольную аритмию.

Приятное новшество обнаружило свое существование в режиме сезона. По ходу розыгрыша золотых медалей страны, ваш клуб, в зависимости от занятого с прошлом году места, может параллельно участвовать в международном турнире. Не оставлен в стороне и кубок страны.

А вот что откровенно разочаровало, так это финансовая система. Абсолютно все игроки покупаемы. Мнения владельцев или менеджеров клубов не существует. Если у вас есть необходимая сумма денег (а она, как правило, находится), то можно прибрать к своим рукам любого понравившегося футболиста. Причем количество денег на счету клуба от уровня сложности не зависит.

Почем зря обидели...

А Россию вновь не полюбили. Можно даже сказать, обидели. Дело даже не в том, что нашего чемпионата нет и в помине, а есть корейский, не в том, что силы и составы тех наших клубов, которые разработчики соизволили вставить в игру, отражены неверно. Хотя и в этом тоже. Просто в FIFA 2000 появилась возможность играть за легендарные команды прошлого. Причем как клубные, так и сборные. Просматривая стройные ряды некогда непобедимых коллективов, я обнаружил многие великие имена, но так и не увидел ни одного представителя необъятной России-матушки (а ведь за границей уважают Льва Яшина). Как будто не было у нас чемпионов Европы, победителей Кубка кубков... усугубляет мое недоумение наличие тут непонятной корейской команды "Дзу" или же "Гетеборга" образца начала девяностых. Некрасиво, нехорошо.

Знак качества

Гурманы, запасшиеся достаточно мощными компами, могут пускать слюнки, ибо графически игры от EA Sports традиционно сильны. Прорыва, по понятным причинам, не наблюдается, но качество на несколько ином уровне, нежели год назад.

Множество деталей украшают игрушку. Например, если матч проходит днем в солнечную погоду, то козырек трибуны (при наличии) будет отбрасывать на площадку вполне реалистичную тень. Правда, и тут не без грешка. Если в указанную тень вбежит футболист, то его тень не окажется поглощенной, а наложится на обширную тень стадиона. Нелогично. Но и не критично.

Второй пункт – новые камеры повтора. Они прилично разнообразят внешний вид творения. Больше всего поначалу радует обзор изнутри ворот. Панорамный вид.

Чуть лучше стали трибуны. Теперь там полно весело машущих ручкам разноцветных человечков. Какое-то сумбурное зрелище, оставленное далеко позади болельщиками из NBA Live 2000.

Что касается игроков, то по поводу технологии Motion Capture все уже сказано, а наверняка интересующее вас качество проработки футболистов тоже неплохое (опять же баскетбол в этом плане понравился больше). Хотя этому есть простое объяснение. Если во время баскетбольного матча на площадке – 10 игроков, то на футбольном поле все 22...

Саундтрек – отличительная черта всех последних проектов EA Sports. Признаюсь, прошлогодний понравился несколько больше. Но и этот недурен собой. Заглавная композиция – произведение известной брейк-бит команды Apollo440. Полный порядок со звуковыми эффектами. Ненадоедливые комментаторы, ревущие трибуны и весь спектр звуков футбольного матча.

■ Момо сказало, деньги но дне бидоно...

Не конкурент

Вот и все, что можно сказать по поводу FIFA 2000, которую каждый интересующийся спортом игрок, я уверен, ожидал с большим нетерпением.

Игрушка, что главное, не разочаровала. EA Sports остались верны традициям. Ребята не стали изобретать велосипед, использовав FIFA 99 как основу и приукрасив ее рядом нововведений. Долгие выводы кажутся абсолютно неуместными в этой статье. Великолепный футбольный симулятор, не имеющий аналогов по тщательности проработки. Даже в обозримом будущем.

Антон Анатольевич

AMA Superbike

Жанр	Мотосимулятор
Издатель	Motorsims
Разработчик	Motorsims
Требуется	P-233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Celeron 333
Multiplayer	TCP/IP
	Windows 95, 98

В последнее время разработчики довольно часто потчуют нас чем-нибудь эдаким, superbike'овым. И любители бешеных скоростей, пит-стопов, навороченных мотоциклов уже стерли ладони в порошок, радостно потирая руки в преддверии очередного релиза. На этот раз пришла очередь AMA Superbike, еще одного симулятора гонок на "поллитре". Вновь перед вами будет расстилаться бетон наиболее известных в мире raceway'ев. Так вдарим же мотопробегом по Laguna Seca!

В шаге от идиллии

Что встречает геймера после запуска игры, кроме заставки? Правильно, интерфейс! В данном продукте, к чести разработчиков, он понятен и прост в освоении, не в пример некоторым другим современным проектам. Увидев сокровенную кнопку Garage, щелкаем мышкой и попадаем в райское для любого хардкорного любителя симуляторов место. Не выпуская из рук отвертки, можно полюбоваться великолепно нарисованными моделями мотоциклов, которых, кстати, аж 9 штук. Вам предстоит покататься на Yamaha R7, Honda RC45, Kawasaki ZX6R и прочих монстрах, каждый из которых имеет свой трехмерный "кокпит" (такой ответственный подход к делу разработчиков из Motorsims'а очень порадовал) и относится к одному из двух классов (supersport или superbike). Солидное количество настроек мотоцикла дополняет картину, постепенно доводя ее до идиллической.

Любой качественный симулятор должен обладать проработанной системой настройки котроллера, чтобы даже не обеспеченный в плане рулей с force feedback'ом геймер мог получить удовольствие от игры. Superbike не исключение – все настройки можно быстро найти в соответствующем меню.

Есть, правда, и огорчительный момент – практически полное отсутствие контроля над визуальной частью. Если у вас достаточно слабый компьютер, вы не сможете снизить уровень графики до такой степени, чтобы игра перестала притормаживать.

Акробатические этюды

Одна из основных заслуг авторов заметна сразу, как только геймер, родившись возле питстопов, первый раз тронется с места. Игрушка обладает удивительно точным и мягким управлением! Даже со старым и примитивным джойстиком вы не будете испытывать проблем в управлении мотоциклом. Повороты любой степени сложности проходятся (при некотором навыке, естественно) абсолютно плавно и по наиболее рациональной траектории.

Графическая сторона дела получилась несколько менее впечатляющей. Спрайтовые деревья по обочинам, спрайтовые же зрители на стадионах, отсутствие каких бы то ни было эффектов, вроде пыли из-под колес при выезде на обочину или бликов от солнца. Но если закрыть глаза на мелкие недоделки, ее уровень вполне можно охарактеризовать как хороший.

Дать такую характеристику помогают создающие иллюзию телетрансляции внешние камеры, с помощью которых можно следить за любым гонщиком на трассе (это можете быть вы или любой из компьютерных оппонентов). На уже одаренной эпитетами модели мотоцикла сидит не менее удачно исполненный гонщик, который ведет себя вполне по-человечески, то есть отклоняется в стороны на поворотах и вовсю вертит головой. Великолепно выполненные бэкграунды на некоторых трассах действительно создают иллюзию трехмерности "задника".

Игрок, естественно, смотрит на мир глазами пилота, а потому не ждите, что камера будет все время находиться на фиксированном расстоянии от руля. Напротив, она будет прыгать в разные стороны, точно повторяя движения мотоциклиста.

Не обошлось и без недоработок. Например, небольшие глюки с отклонениями в сторону компьютерных оппонентов (мотоцикл поворачивает значительно позже, чем модель гонщика начинает движение). На участке трассы, насыщенном поворотами, вы вполне можете подхватить морскую болезнь, так как камера честно меняет свое положение со скоростью метеора.

Но больше всего расстраивает откровенно плохая проработка падений пилота с его двухколесного друга.

А падать, особенно вначале, вы будете довольно часто, и вам не раз представится возможность увидеть, о чем я говорю. Мотоциклист ведет себя удивительным образом: презрев законы физики, героический пилот может пару секунд стоять на голове или на одной руке и только потом медленно опустится на землю, выделывая по дороге замысловатые трюки, которые привели бы в ужас любого йога. На мой взгляд, лучше было вообще выкинуть эту фичу из игры, чем реализовывать ее подобным образом.

Атрибут сима

Чуть выше по тексту я назвал AMA Superbike симулятором. И не оговорился, поскольку игра вполне тянет на этот почетный титул. Никогда не катавшись на таких мотоциклах, рискну предположить, что физическая модель достаточно приближена к реальности. Это даже может стать проблемой, поскольку, быстро разогнавшись, байк не захочет так же резво сбрасывать скорость, и первое время вы, скорее всего, будете впечатываться во все встречные бордюры. Если тридцать минут тренировок результата не принесли, можно включить помощь (торможение и вход в повороты), которая, правда, вряд ли значительно облегчит вам жизнь, поскольку будет крайне ненавязчивой и в особо запущенных случаях от падения все равно не спасет.

На минимальном уровне сложности компьютерные оппоненты не доставят вам никаких хлопот, поскольку будут – видимо, в целях перестраховки – крайне медленно проходить повороты. Но поставьте уровень соперников на максимум, и их поведение в корне изменится. Теперь любая ваша ошибка может стоить вам призового места.

Штурмана в студию!

Свобода мотоцикла не ограничена трассой и прилегающей к ней узенькой полоской земли. Вы вполне можете уехать на природу и погонять по холмам или влезть на какой-нибудь мост, висящий поперек гоночного кольца (это, правда, может обернуться дисквалификацией за уклонение от официального курса). Такая возможность добавляет еще немного головной боли бедному геймеру, проезжающему последний круг в ответственнейшем чемпионате, – проскочив на бешеной скорости нужный поворот (трасса имеет кучу "неофициальных" ответвлений), можно укатиться очень далеко от единственно верного маршрута. Возвращение же на "путь истинный" займет уйму драгоценного времени и отбросит вас далеко назад от призовых мест.

Натренировавшись в гонках с бессловесным компьютером, можно приступать к битвам с собратьями-геймерами (придется завести себе account на сайте игры, после чего вам пришлют небольшой файл, который разблокирует онлайновую часть Superbike'a).

Положительная эмоция

Игрушка получилась очень качественной: отличный геймплей и управление, приемлемая графика и звук, хороший интерфейс, реалистичность. Немногочисленные глюки погоды не делают и на рейтинге особо не сказываются. В общем, AMA Superbike вполне способен доставить немало удовольствия человеку, купившему ее. Нам же остается только поздравить Motorsims с удачным проектом.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Реализм	●●●●●●●○○○
Рейтинг	7.0
Время освоения:	до 0.5 часа
Сложность:	средняя
Знание английского:	не требуется

M25 Racer

Reckless Driver

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Davilex
Разработчик	Davilex
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, Riva TNT
Multiplayer	Нет
	Windows 95, 98

Подоплека рассматриваемой аркады весьма серьезна. M25 – это ни что иное, как ассоциация незаконных водил старушки Англии. Организация, в которую входят люди, устраивающие незаконные соревнования на улицах и трассах туманного Альбиона. Подобная ассоциация отнюдь не уникальна. Достаточно вспомнить недавнюю превьюшку на игру, посвященную автомобильным развлечениям наших меньших узкоглазых друзей – Midnight GT Racing. Только вот "симулятор жизни японских лихачей" выглядит более привлекательно (с необходимой поправкой на непроверенность информации), нежели факты, которые налицо. Сюжет, как бы интересен и лихо закручен не был, никогда не вытянет в люди простую, неприхотливую аркаду...

Снова обман

В современных "пополисах" ((c) butt-xз) жизнь автомобилиста трудна. Сплошные пробки, дороговизна горючего, постоянные проблемы с парковкой... Нелегко. Но и с зтим можно бороться. Лавируя между рядами автомобилей, благодаря небольшим габаритам, зкономя горючее очень маленьким и непрожорливым двигателем, легко паркуясь на тесной стоянке ввиду миниатюрности автомобиля. Речь идет о типично городских машинках. Придуманы они для комфортного *передвижения* в недрах мегаполисов. И лишь некоторые ненормальные люди могли задумать соревнования для зтих крохотных колесных друзей человека. И не только задумали, но и воплотили в жизнь зту бредовую идею (дальше стоит ожидать гонок на детских мотороллерах?). Я сомневаюсь, что зто заслуга товарищей из M25, по-моему, постарались программисты. Как бы то ни было, в игре вы сможете посоревноваться на Rover Mini и зкстравагантном Smart, что само по себе любопытно.

Впрочем, указанными автомобилями выбор не ограничен. Экономичные зкземпляры характерны для низшей лиги, где и скорости поменьше и призовые не столь серьезны.

К слову, названия в игре немного исковерканы, дабы не возникало проблем с копирайтом. В остальном, – чистейший плагиат. Модели узнаются без труда. Тут вам и "Порше", и "Лотус" и даже мрачнейший по своим характеристикам "МакЛарен", который Ф1, хоть там никогда и не был. В общем, есть на чем покататься. Возникает вопрос следующий: "Как?".

А как обычно

Отвечая на него, напрягаться не надо. Факты налицо, они прекрасно характеризуют новое творение.

Во-первых, авторы игрушки явно черпали вдохновение из малоуважаемой в нашем разделе серии (современной) "Тест-Драйв". Именно оттуда пришла тяга к длиннющим трассам и перманентной борьбе с автомобилем. Да и графические решения (о которых чуточку позже) позволяют проводить аналогии.

Заезды проходят исключительно по мирным английским городам. Следовательно, на дорогах полно гражданского автотранспорта и полицейских. Кое-где происходят сужения дороги ввиду продолжающихся ремонтных работ и полагающихся им ям, которые прямо на трассе. Вся толпа стартует и, минуя чекпойнты, либо стремится к заветному финишу по от-

резку, либо наматывает, как правило, два невероятно длинных и скучных круга.

При этом процесс управления автомобилем никак нельзя назвать приятным занятием. К поведению машины необходимо привыкать. Главная тут фишка – резкая смена недостаточной поворачиваемости на избыточную, с, казалось бы, фатальным скольжением... который тут же покоряется простым "поворотом руля в сторону заноса".

Стоит сказать, что AI не отличается повышенной честностью. Авторы снабдили компьютерных гонщиков отменной реакцией и прекрасным чутьем автомобиля. Вследствие этого вы можете не рассчитывать на призовое место, если предпочтете контакт со стеной или гражданским автомобилем идеальной траектории. Противники солидно оторвутся, поехав крайне безошибочно – их теперь не догнать.

"А что там полиция?" – наверняка поинтересуется дотошный читатель, вот уже пять лет выбирающий себе игру к Новому году, да никак не могущий решиться. Она, уважаемый друг, иногда гоняется за нашим братом. В лучших традициях жанра, догоняет его (не всегда) и говорит: "Ну, чувак, видим мы, парень ты хороший, а посему езжай, но ежели еще раз нарушишь, то держись!". Причем полтинника не берут. Честные!

Призовые, размер которых прямо пропорционален занятому месту, тратятся на полюбившийся в последние время программистами "тюнинг" и починку. Разумеется, при сколачивании необходимых денежных фондов можно будет пересесть на другое авто.

Как овсянка

Английские пейзажи, как известно, не располагают тропической яркостью, палящим солнцем, с сопутствующим lens flare, и многочисленными цветными фонарями. Все скупо, чопорно, по делу. Поэтому требовать каких-то излишеств от английской игры нельзя. То, что есть, исполнено солидно, без изъянов, чего нет, того и быть не должно.

Леса, дома, замки (замки это песня отдельная, детализированная и впечатляющая) – все это несказанно радует глаз. Очень неплохи и модели автомобилей. Причем отдельным плюсом выступает то, что и "NPC-машины" исполнены с любовью, тщательно. Легко узнаются "Альфы-Ромеы", "Фиаты" и прочие изделия европейского автопрома. Недостаток существенный только один. Игра, а вернее графический движок, не очень быстр. К примеру, на 366-м "Целероне" и 64 мегах памяти, но с первым "Вудом", игра проде***монстр***ировала нам высококачественное слайд-шоу, зрелище оскорбительное для такой честолюбивой натуры, как ваш Непокорный. Пришлось вспомнить молодость и переключиться в диковинный ныне software-режим. Кстати, получилось очень даже ничего. Играбельно (было такое слово).

Не удалось заметить ничего особенного в звуковом оформлении. Хороший средний уровень – для аркады без претензий его хватает за глаза.

E25 Racer – это, конечно же, не революция, это даже не эволюция. Это игра "по мотивам" со своими "фишками". Рассмотренному проекту можно без зазрения совести посвятить два, от силы три часа игрового времени. Большего, при всех достоинствах, он не заслуживает. Уж больно все это знакомо...

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●○○○○

Рейтинг 6.2

Время освоения: 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Антон Анатольевич

Harley-Davidson: Race Across America

Жанр	Аркадные мотогонки
Издатель	GT Interactive Software
Разработчик	G2M Games, Wizard Works
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Celeron, 3D-уск.
Multiplayer	Интернет, Сеть

Радуйтесь, фанаты легендарных мотоциклов, ибо пришел ваш час! Добрые разработчики из вышеупомянутых компаний дают вам отличный шанс прокатиться по Америке на навороченном Harley'е и почувствовать, наконец, настоящий вкус жизни байкера. Эээ...То есть я хотел сказать, что они собирались дать вам шанс прокатиться и почувствовать. На самом деле, жизнь всегда вносит свои коррективы, и этот случай - не исключение.

Мы присутствуем при довольно редком событии, ибо все-таки нечасто можно видеть, как неплохо задуманный симулятор с блеском и тщанием превращается в весьма и весьма посредственные аркадные гонки. Причин тому – легион.

Для начала, в целях сохранения душевного равновесия, посмотрим на игру взглядом фаната. Что же может увидеть столь предвзято настроенный геймер? А увидит он, несомненно, замечательные вещи. В списке значится большое количество трасс, проложенных в некоторых весьма живописных штатах Америки. Кататься по этим прекрасным трассам (не закольцованным, кстати) можно на 6 мотоциклах, обладающих различными характеристиками. Возможность апгрейда двухколесного друга добавляет масла в огонь, окончательно распаляя и без того больное воображение бедняги.

Тут-то и начинаются неприятности. Графика сего произведения находится на откровенно отсталом уровне, периодически демонстрируя вещи, ставшие уже архаичными: абсолютно спрайтовые деревья, сквозь которые можно без проблем проехать; здания на обочинах, составленные из нескольких полигонов; примитивную прорисовку вылетающей из-под колес грязи и простенькие текстуры. Поведение гонщика в седле мотоцикла не дотягивает до стандартов жанра, так как он не проявляет абсолютно никакой активности в процессе езды. Он не наклоняется в стороны при резких поворотах, не вертит головой и не поворачивает руль. Есть, правда, хороший способ заставить его немного пошевелиться, заключающийся в лобовом столкновении с любой встречной машиной. Событие заставит гонщика немного пригнуться.

Кстати, насчет встречного транспорта. Его AI оставляет желать много лучшего. Например, попробуйте встать на пути какой-нибудь легковушки, - она и не поду-

мает остановиться, а будет двигаться прямолинейно и равномерно, пока вас не протаранит.

Результаты столкновений радуют неимоверно. Ударившая вас машина проедет СКВОЗЬ ваш мотоцикл, а вас развернет поперек дороги с одновременным сбрасыванием скорости до нуля. Причем компьютерных оппонентов это не касается, – они сталкиваются со встречным транспортом без каких бы то ни было неприятных последствий.

Изредка на дорогах вам будут встречаться представители правопорядка. Не бойтесь, тем не менее, превышать скорость, потому как полицейские в Америке крайне флегматичны и ленивы, и гоняться за сумасшедшим мотоциклистом они не станут.

Управление двухколесным монстром реализовано откровенно плохо. К нему нужно очень долго привыкать, и даже после этого оно не кажется удобным. Свыкнитесь с мыслью, что мотоциклом Harley управлять сложнее, чем Су-27 в одноименной игрушке. Вы получаете возможность более-менее плавно проходить повороты только поле пары-тройки апгрейдов параметра handling, причем доступных только в режиме tour (то есть при прохождении чемпионата). Если же вы вдруг захотите просто покататься по Америке и полюбоваться на природу, то вам неизменно придется сражаться с гнусным управлением.

Есть, есть все-таки интересная фича в этой игрушке! Фича эта заключается в том, что на дороге через примерно равные расстояния разбросаны автозаправочные станции. Топлива в мотоцикле при полностью залитых баках хватает примерно на километр (хмм...), а потому вам придется изредка задерживаться на дозаправку. Проблема заключается в том, что эта идея сводит на нет возможность выбора средства передвижения, ибо мотоцикл с максимальным параметром fuel economy сможет запросто обгонять компьютерных соперников просто потому, что будет останавливаться не на каждой первой заправке, а хотя бы на каждой второй. Способ работает всегда и при любом уровне сложности из трех возможных.

Звуковое оформление не выбивается из общего стиля игры. Птички поют, моторы ревут, проезжающие мимо машины громко сигналят. Недостаток в том, что иногда птички поют высоко в заснеженных горах, где, по идее, петь некому, а по звуку мотора бывает трудно определить момент, когда нужно сменить скорость. Правда, все эти мелочи уже не могут повлиять на впечатление, оставшееся от игры.

Так что вещь получилась исключительно для самых хардкорных фанатов Harley, которые только есть на белом свете. Никого другого игрушка, видимо, привлечь не сможет из-за убогой графики, среднего звукового оформления и кривого способа управления мотоциклом.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●○○○○○○
Звук и музыка	●●●●●○○○○○
Реализм	●●●●○○○○○○

Рейтинг 5.0

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Reckless Driver

Demolition Racer

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Infogrames
Разработчик	Pitbull Syndicate
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, 3D-уск.
Multiplayer	Сеть
	Windows 95, 98

В превью я, то есть Reckless Driver, мудро занял выжидательно-сосредоточенную позицию, окутавшись скептицизмом и недоверием к очередному памятнику старому, незаслуженно не отправляемому на отдых движку от известной игры Test Drive 4. Но все же периодически просматривались кое-где кусочки наглухо запрятанного за пазуху, тщательно скрываемого ото всех, а, прежде всего от самого себя, интереса. Интересовало в первую очередь участие в разработке людей, что приложили свою руку к эпохальной (для своей эпохи, разумеется) и до сих пор мной чрезвычайно любимой Destruction Derby. Прямо-таки не терпелось узнать, что выйдет из сочетания правильной идеологии и в корне неправильного движка. Узнал, чем и спешу с вами поделиться.

Идеология

Она в данном случае не перегружена деталями, проста. Суть ее заключается в следующем. Весь автомобильный мир поделен на два лагеря диаметрально противоположных убеждений и взглядов на жизнь водителя и его поведение в обществе себе подобных. Первый - наиболее представительный (численный), и в силу этого пассивный. Его составляют спокойные семьянины, что так любят украшать заднее стекло своих "классик" многочисленными восклицательными знаками, чайниками в треугольниках и прочей белибердой, а также пенсионеры, подслеповатые и пожизненно отмороженные домохозяйки, которые с электрочайником-то на "вы", не говоря уж об автомобилях. Ну, и просто тормоза. Все они поклоняются идолу по кличке "пэдздэ".

Им в пику обнаруживает свое существование гораздо меньшая армия, но в большей степени взрывоопасная. Я по праву считаю себя главнокомандующим этих войск. Ко второй тусовке можно причислить людей безответственных, азартных, эгоистичных. Им наплевать с высокой колокольни на спокойствие для дорог общего пользования и множественные места поклонения идолу "пэдздэ" (дорожные знаки и светофоры, аднака!). Во главе угла стоят приятные эмоции и большой адреналин, которые неизменно получаются в процессе "безрассудного вождения". Такие люди становятся гонщиками, каскадерами, просто дорожными хулиганами. Для них аббревиатура GTI гораздо ближе к сердцу, чем для многих USD.

Так вот, возвращаясь к теме идеологии, необходимо отметить, что Pitbull Syndicate относятся (в душе уж точно) именно ко второй категории шоферов, и только ей одной посвящают свой новый проект. Это, кстати, немедленно подтверждает агрессивно-опасный-для-несформировавшегося-сознания-подростка-тянущегося-к-четырехколесному-другу клип. Клип. Там сначала настороженным голосом вещает дядя-инструктор, а затем неминуемо начинается одна большая аварийная будня (потому что дядю того слушать не надо). Красивые отрывки из жизни гонщиков и каскадеров не имеют прямого отношения к игре, зато вместе с приличным саундтреком создают соответствующий пролог, настраивая игрока на нужный лад.

Идеология на "пятерку"! Что дальше?

Косматый движок

Косматость и несомненная моральная старость двигателя игрового процесса сообщает о своем присутствии непосредственно в игровом меню. Когда нам предлагают выбрать машину разрушения. Кстати, если уж речь зашла о машинах, то необходимо ненадолго прерваться и рассказать о тутошнем автопарке.

В игре чуть больше десяти измышленных "тачек" (чиста) с не менее придуманными характеристиками (четыре). Это ускорение, максимальный спид, управляемость и количество брони. Генератор случайных чисел, кажется, сильно пособил в данном случае авторам.

Несмотря на кажущееся разнообразие параметров, поведение машин на трассе рознится несильно. Апгрей-

дов не предусмотрено.

Но возвращаюсь к затронутому вопросу некой несовременности и, следовательно, неудовлетворительности движка. В общем-то, при всей моей предвзятости, сопутствующая размышлениям RD перманентная объективность позволяет сделать нижеследующее заявление (не грузиться!). По большому счету очень не устраивают только модели машин. Это памятник примитивизму. Квадратные субстанции, малочисленное количество полигонов в которых, позволяет разве что уловить какие-то общие детали оформления кузовов. Текстур на машинах нет (то, что есть, язык не поворачивается назвать этим гордым словом, скорее приходит на ум другое русско-народное, которое, увы, не для нашего с вами журнала). А вот в плане оформления трасс и задних планов ситуация не столь печальна. Сами дороги грамотно подсвечены динамическим освещением. Текстуры заднего плана неплохи. Да и дизайн трасс довольно любопытен. Это вам не длиннющие участки с чекпойнтами из "тест драйвов", на протяжении которых дальнобойщики у компьютера успевали по семь раз сменить друг друга. "Колечки" и только они, причем с множеством поворотов, развилок и заподляночек, в которые можно на скорости уткнуться и потерять место (и не одно).

Много разнообразнейших горок скрашивают обыденную жизнь простого каскадера. Исключительно часто летаем, прыгаем и кувыркаемся. Ну, тут мы уже о физике начали, а коли начали, то и закончить не мешало бы.

Во время аварий, когда начинаются непосредственные выкрутасы под общим лозунгом "Желаю быть перевертышем, с крышей как у гоночной машины", отчетливо понимаешь, что это все еще ТД. Аварии идут с большим отрывом от производства. То есть они выглядят не совсем привязано к предыдущему движению автомобиля. Как-то обособленно. Машина исполняет любимые па, которым ее обучили программисты (с ужасом вспоминается опция "трехмерных" аварий в ТД).

А вот ведет себя авто на трассе поаркадному послушно. Несмотря на то, что иногда занос выходит из-под контроля, услужливый отбойник непреодолимо ставит зарвавшуюся махину обратно на траекторию. Короче говоря, играть одно удовольствие.

Махровая аркада

Настало время говорить о самом сладком в этом исчадии тест драйва, об игровом процессе.

Что тут можно сказать... По сравнению с Demolition Racer, Destruction Derby – истинный симулятор. По причине того, что модель повреждения автомобиля, серьезность урона, наносимого оппонентам, и управление в DR – все это оставляет ощущение предельной простоты и ясности. Ничуть все это не перегружено вещами, которые бы усложнили жизнь игроку. Ничто, кроме... системы подсчета очков.

Действительно, в игре вовсе не обязательно становиться первым, чтобы выиграть гонку. Для этого достаточно как можно более часто и эффективно утыкаться в машины оппонентов. В Demolition Racer считается большим оскорблением не подрезать противника, не дать ему как следует под зад. Не прижать к стене, не развернуть на триста шестьдесят градусов вокруг своей оси. За все эти действия игрок поощряется бонусом, из которых складывается сумма. Далее она умножается на коэффициент занятого места. Хитро звучит. Однако означает только одно. Крушить, мять, таранить, уничтожать – это великая цель идеологически правильно выдержанной игры.

Столкновения и удары крайне дружелюбных соперников ухудшают здоровье нашей машины. Она начинает чухаться, пыхтеться и плохо ехать. При случае - вообще взрывается, записывая нас к лузерам. Есть бонусы, они способны починить, но добываются почему-то без завидного постоянства. А еще мнутся крылья, встает дыбом капот, откровенно свидетельствуя, что никакого и никогда отношения к жизни эта игра не имела и не будет. Потом и он отрывается, предоставляя нашему обзору текстуру моторного отсека. Машина чадит, но исправно колбасит собой многочисленных (15) оппонентов. На трех кругах происходит столько всего интересного, чего хватило бы иной аркаде среднего пошиба на полчаса игры.

Долой стрессы

В общем, следует мне признать свою ошибку, ту предвзятую позицию, что была неоправданно занята в процессе написания предварительного материала. Игра получилась немножечко самобытная и абсолютно не напоминает своего прародителя (ну, разве что немного авариями, которые не совсем хороши), позорного персонажа по кличке (у него нет имени) "тестдрайв".

Pitbull Syndicate подарили нам игру, по своему содержанию и характеристикам приближающуюся к классике. Demolition Racer очень туп и примитивен, в нем нет ни одной умной идеи, но именно поэтому в него стоит играть. Именно такая игра дает нужное настроение, убирая прочь из организма ненавистный стресс!

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.7

Время освоения: 1 минута
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Небайкернеизсклепа

GP 500 vs. Extreme 500

Жанр	Мотосимулятор
Издатель	Hosbro Interoctive
Разработчик	Microprose
Требуется	P-166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 266, 64 Mb RAM 3D
Multiplayer	Сеть, модем
	Windows 95, 98

Дюжину месяцев назад любой желающий мог заглянуть в нишу мотосимуляторов и обнаружить там пустоту. По-настоящему хороших, серьезных игрушек, посвященных соревнованиям на двух колесах, не существовало. То есть, спрос был, а вот предложений от издателей – кот наплакал. Тогда-то и принялись люди из нескольких компаний (каждый по отдельности) за разработку лучшего (по их мнению) мотосимулятора, который будет хорошо продаваться, станет законодателем мод и дальше в том же духе.

Как и в настоящем заезде, к финишу участники (читай, разработчики) пришли в определенной последовательности. Кто-то был первым (SBK) и хорошим, кто-то вторым (AMA), но похуже, а кто-то последним, но лучшим...

Несмотря на то, что два проекта, с которыми нам предстоит сегодня ознакомиться, по сути близнецы-братья, силы их неравны. Microprose после долгого перерыва вновь наведалась в жанр симуляторов, порадовав нас GP 500. Вторую попытку предприняли и в Ascaron Games, выпустив римейк не снискавшего в свое время славы 500 CC. Итак, кто кого? (Даже и не сомневайтесь;)).

Третьим будешь?

Нет, "поллитра" мы "мутить" не будем, а всего лишь рассмотрим этих двоих, по пятьсот граммов каждый.

Начнем разбирательство, пожалуй, с визитной карточки любого сима, с вещи, которая часто дает достаточную характеристику игре. Иными словами, покажите мне ролик – и я скажу вам, каков симулятор.

Если игрушка имеет лицензию, это подчеркивается разработчиками с особой охотой. Так произошло с GP 500. Проект обладает официальной "бумажкой" FIM, ассоциации, которая проводит чемпионат мира по мотогонкам. Уже очень приятно: в игре есть все пилоты, мотоциклы и трассы. Кроме того, соблюден регламент соревнований, воссозданы правила.

В ролике, демонстрирующем фрагменты заездов и (естественно) fat bottomed girls, сразу дают почувствовать атмосферу гоночного уик-энда со всеми причитающимися атрибутами. Помимо этого, в GP 500 содержится подробная информация об участниках, командах и треках – этакий своеобразный справочник.

Ответ Extreme 500 (кстати, почему extreme? – ничего экстремального в игре нет) получился невнятным и скомканным. Цвета в видеоклипе сделали невозможной идентификацию транспортных средств и мотодромов. Понимаешь отчетливо только одно – будем гонять на мотоциклах. Каких, где, за какую команду – сплошной туман.

В общем, первое впечатление уже сложилось. GP на голову выше оппонента.

Кстати, интерфейс показался более удобным и симпатичным именно в игрушке от Microprose.

Жанр	Мотосимулятор
Издатель	Ascaron Sports
Разработчик	Ascaron Sports
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233, 3D
Multiplayer	Сеть
	Windows 95, 98

Начинает заведомо проигравший

Сначала решено было запустить Extreme 500 – дать слабому участнику шанс выступить первым, дабы не попадать под влияние прекрасных результатов соперника. Остановимся на графике.

Конечно, мотосимулятор, если он претендует на роль серьезного, не требует каких-то графических деликатесов. Так уж повелось. И если рассматривать Extreme 500 с таких позиций, то графику вполне можно счесть удовлетворительной, даже хорошей. Но все же подобная точка зрения уже изжила себя. Теперь даже самый замороченный сим обязан делать нам красиво. У Ascaron не вышло. Выезжая на обочину, мы не найдем прозрачной желтой пыли, гонщик не порадует нас грацией движений (кульминация – выход механиков к мотоциклу; по-моему, именно так передвигаются зомби в Resident Evil), мотоциклы и вовсе отталкиваюше некрасивы. А чего стоит маленький "чужой", который шевелится на спине у гонщика. По идее, это обычная полоска на комбинезоне, но она неспокойно ерзает (я знаю, это все глумливые бета-тестеры пропустили, если они вообще были), наводя на странные ассоциации. Звук тоже не выделяется ни качеством, ни разнообразием.

Зато GP 500 – это просто сказка, которую сделали былью программисты из Hasbro. Невероятно трудно придраться к какому-либо компоненту произведения. А после Extreme 500 оно и вовсе выглядит божественно.

Уже выбор мотоциклов в меню настраивает на крайне благодушный лад. Редкой красоты статные спортивные байки. Очаровывает вид на трассу – детализация удачно нарисованных текстур трехмерных объектов и плоских декораций выше всяких похвал. Присутствие большого количества графических эффектов, качественно проработанная модель гонщика, быстродействие: кажется, еще немного – и получилась бы настоящая трансляция с очередного гран-при. Примерно на том же уровне сделано звуковое оформление. И по сравнению с Extreme 500 игра выглядит солидно, если не сказать монументально.

Что есть мерило?

И все-таки, черт с ней, с графикой. Dirt Track Racing, еще раз доказал, что это не самое важное. Может, все

поставит на свои места сам игровой процесс?

Все сомнения относительно того, кто тут "папа", развеялись сразу. "Папа", то есть GP 500, не откладывая дел в долгий ящик, сразу продемонстрировал глубинную серьезность своих намерений, по всем параметром обставив конкурента в режиме аркады (!). А уж если подключить симуляцию, от конкурента не останется мокрого места.

Но обо всем по порядку. В последнее время в игровой прессе сложилась странная традиция определять степень реалистичности мотосимулятора по удельному количеству падений и вылетов с трассы на один круг в течение первых тридцати минут игры. Чем больше раз игрок свалился, тем почтительней он относится к игре, причисляя ее к рангу сверхреалистичных. Не буду задаваться вопросом о правильности такого подхода, скажу только, что если пользоваться такой нехитрой методой, то GP 500 — это самый что ни на есть правдоподобный симулятор, а Extreme 500 — дешевая аркада. И (внимание!) так оно и есть.

Hasbro предложили игрокам очень точную модель поведения мотоцикла и гонщика, в то время как Ascaron ограничились условной физикой.

В GP 500 все натурально. Во время разгона мотоцикл может встать на заднее колесо (в Extreme 500 он вскакивает). В повороте при небрежной работой рукояткой газа частенько возникает занос. Если выскочить на бордюрный камень, задняя часть мотоцикла начнет вилять. В очень крутых поворотах тяжелая машина, теряя связь с полотном, вылетает из-под гонщика, демонстрируя раздельно просчитываемую модель поведения пилота и мотоцикла.

А вот в Extreme 500 упасть ой как нелегко. Независимо от уровня сложности, гонщик сидит в седле как влитой, а мотоцикл словно влип в покрытие трассы. Даже контакт с отбойником не способен выбить цепкого мотоциклиста из седла. Физическая модель проста и, не побоюсь этого слова, надумана. Настоящие спортбайки так себя не ведут. Даже в полуаркадном состоянии.

Еще одна небольшая деталь понравилась в GP 500. Система (впрочем, система — это слишком сильно сказано) подсказок во время гонки. Практически во всех мотосимуляторах у игрока был выбор: либо включать помощь при торможении и входе в повороты, либо некоторое время собирать шишки на голову виртуальному гонщику, изучая управление. Microprose обнаружили золотую середину. При приближении к очередному виражу в центре экрана появляется красный знак, который рекомендует притормозить. Если согласовывать свои действия с этим индикатором, можно неплохо ехать даже по незнакомой трассе.

Напоследок несколько слов об управлении и AI (здесь речь пойдет только об GP 500, так как E500 ничего интересного в данном случае из себя не представляет).

Управление в GP 500 нельзя назвать революционным, но стоит признать его лучшим из всех существующих в современных мотосимуляторах. Основная черта — отдельные клавиши, отвечающие за торможение колесами. Не стоит пугаться, если вы не профессионал — смело ставьте оба тормоза на одну кнопку. Но в то же время нельзя не оценить возможность более точного управления мотоциклом, которая впоследствии представится игрокам, решившим продлить знакомство с игрой на неопределенный срок (а такие, уверен, найдутся). Помимо этого — отдельные кнопки для регулировки положения гонщика. Хорошее игровое приспособление не помешает — вот главный вывод.

Понравились действия AI. Противники не прочь рискнуть, вполне могут ошибиться. Самое главное — действия виртуальных пилотов напрямую зависят от класса их реальных прообразов. Неискушенному игроку придется вести борьбу с аутсайдерами, мастеру будут противостоять монстры наподобие Майкла Дузна.

Есть фаворит!

Итак, теперь можно подводить кое-какие итоги по жанру (вот взял и сформировался) серьезных мотосимуляторов. Лучшим имитатором кольцевых мотогонок следует признать игрушку от Microprose, которая отличается от остальных произведений исключительной полнотой. Лично я так и не смог найти в GP 500 видимых недостатков. На месте все основные "детали": серьезная физическая модель, отличная графика, приличный звук, точное управление, хороший AI. А вот Ascaron снова сели в лужу.

GP 500

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●●●○

Рейтинг 8.5

Время освоения: от 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Extreme 500

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Управление	●●●●●●○○○○

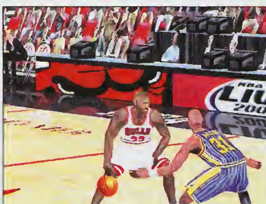
Рейтинг 6.0

Время освоения: 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

NBA Live 2000

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	EA Sports
Разработчик	EA Sports
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	PII-266+, 64 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Модем, Сеть
	Windows 95, 98



На сей раз, все довольны: и спортсмены, и менеджеры, и тренеры профессиональных заокеанских лиг. В разное время бастовали бейсболисты, хоккеисты и баскетболисты, лишая болельщиков полноценных сезонов. Теперь коллективные договора подписаны. Первенства начинаются в срок, и игры, приуроченные к стартам регулярных чемпионатов, больше не выглядят "симуляторами несуществующих лиг".

Товарищи из американской конторы проспортивного настроения уже успели обрадовать виртуальных хоккеистов похвальным NHL 2000. И вот теперь баскетбол. Игра, которая имеет у нас меньшее число фанатов, но, тем не менее, с каждым днем набирает обороты. Вид спорта, который теснит хоккей с футболом (кто сказал волейбол?) в крупных городах (даешь симулятор стритбола в стиле NBA JAM!), но по-прежнему не особо котируется в провинции...

Скажу сразу, восторга не будет (его, кажется, теперь не будет вообще). Но нет и разочарования. Есть лишь понимание. Понимание того, что ничего принципиально нового от любимых EA Sports мы не получим. Никогда. Будет ползти ежегодная зволюция, следы которой хорошо заметны лишь в отдельно рассмотренном интервале длиной в два-три года. Впервые увидевший такой спорт человек, будет заметно впечатлен, любитель со стажем отыщет оригинальные грани, которые при всей их продуманности, уже не удержат за игрой в течение года. И лишь multiplayer, причем в масштабах Интернета сулит новые змоции. Но зто перспектива, а сейчас...

Sad but true

Как и в прошлом году, жертвой пала Utah Jazz. На этот раз "мармонский" клуб был повержен не столь разгромно. Однако факт придется констатировать. Не в порядке саморекламы, но на Superstar-simulation далеко не самая слабая команда в виртуальной НБА без особых проблем переиграна с разницей в семь очков. Дополню картину, сообщив, что и победителями оказались тоже отнюдь не слабаки – LA Lakers. Но как бы то ни было, вывод напрашивается один. Ничего кардинально нового в плане игрового процесса, управления и искусственного интеллекта нет и в помине. Не пугайтесь, зто не так плохо, как кажется с моих слов. Вернее, не для всех так плохо, как кажется. В подобных случаях хорошо всем, кроме игроков, однажды "словивших крезу" на какой бы то ни было игре. Для меня таким "камнем преткновения" стала, как нетрудно догадаться, NBA Live. Поэтому-то Live 2000 в моих глазах совсем не нова и не шибко интересна в силу очевидной вторичности, похожести, на предыдущее творения.

Если хотите – личное наблюдение. Спорт от EA Sports ежегодно изменяется графически (с момента появления акселераторов) на 20-25 процентов, в плане игрового процесса - на 10-15 процентов соответственно. Стабильность цифр свидетельствует о мастерстве разработчиков. Уровень продаж – о признании со стороны игроков. И кажется, все идеально. Наверное, зто так. Жалко только, что игры серии (футбол и хоккей – не исключение) поставлены на конвейерное производство, которое сделало их именно теми обезличенными блокбастерами, противоречивое отношение к которым сложилось в последнее время. Здесь каждый аспект в отдельности исполнен хорошо, просто отлично, однако, характеризуя игру в целом, таки признаем, что нет души...

А ведь давненько столь заманчиво не звучали для меня обещания создателей игрушек. Читая пресс-релиз EA Sports, посвященный новому детищу, я то и дело ловил себя на мысли, нет, на желании, немедленно опробовать новую игру. Уж больно интересно и многообещающе, по крайней мере, на словах все получалось. И не могу сказать, что меня обманули, подсунув второсортную подделку. В случае с EA Sports зто исключено. Просто, поняты авторы оказались немного криво. Где меж строчек читались фразы о кардинальных изменениях, ничего подобного не было и в помине. Просто не слишком заметная трансформация старых идей. Но хватит ныть, на повестке дня NBA Live 2000.

I am back (Michael Jordan)

Как уже было замечено выше, на этот раз основные новшества обо-

шли окольным путем игровой процесс, остановившись в районе возможностей. Есть две основные фичи, и каждая значима по-своему.

Первая – в игре присутствуют легенды Национальной Баскетбольной Ассоциации. Причем, как выясняется, звездных сборных пять. Каждое десятилетие, начиная с пятидесятых годов, делегировало в игру лучших представителей баскетбольной элиты. Не стоит грузить неподготовленного читателя незнакомыми именами баскетбольных легенд, достаточно сказать, что самые важные персоны на месте, среди которых...

And now for the starting line up, нумбер двадцать три, Michael Jordan...

Да, именно он, Его, так называемое, Воздушество, товарищ Майкл Джордан. Чикагский бык возглавляет сборную девяностых. К слову, игроки ушедших лет очень точно воспроизведены в игрушке. Так, Мэджик Джонсон играет в очень коротких шортах, присущих восьмидесятым, а Джулиус Ирвинг щеголяет своей знаменитой шевелюрой. Помимо внешних признаков авторы воссоздали (благо справочников таких – пруд-пруди) характеристики игроков. Иными словами, этот аспект проработан достаточно серьезно.

Второе новшество – новый, доселе невиданный вариант игры. Один на один. Спарринги проходят на открытых площадках, по всей видимости, негритянских кварталов. Этот режим радует редкой для спортивного симулятора атмосферностью. На скамейке, поодаль площадки стоит магнитофон с большими колонками, из которых доносятся грамотно выполненные звуки радио. Как вы думаете, оно называется? Radio EA Sports. Болтовня ди-джея прерывается песнями из саундтрека к игре. Слышны обрывки фраз, звуки большого города. И вот на такой, с позволения сказать, захолустной площадке, при отсутствии стечения многочисленных зрителей лично я с шапкозакидательским настроением проиграл Шакилом (а это уже фантастика) некому "метру в кепке" по имени Маггси Богэ. По очкам. А вот блоков ему понаставил больше, чем тот забил. Было очень весело.

Кстати, для таких поединков не предусмотрено турнира, и представляет он интерес лишь при игре с живым соперником, а так – только из любопытства. Хотя на первых порах заманчива перспектива сравнить уровень мастерства звезд прошлого с кумирами настоящего. Как вам дуэль Уилта Чемберлена с Тимом Данканом или поединок Гэри Пэйтона с Оскаром Робертсоном?

А вот исторических сценариев нет и в помине. То ли я что не так понял, знакомясь с пресс-релизами, то ли нас обманули, увы...

Качественной переработке подверглась опция создания игрока. Предусмотрена возможность изменения внешности спортсмена вплоть до корректировки цвета глаз. Вы сможете создать в компьютере свой собственный клон. Достаточно портировать в игрушку файл с фотографией личной физиономии и налепить его на манекен игрока.

Получил дальнейшее развитие вариант многосезонной игры. Как мы помним, в предыдущем симуляторе уже существовала возможность многолетнего управления клубом, но она была несколько недоделанной и незаконченной. Так, игроки не старели, молодые не прогрессировали, драфта не было. В Live 2000 ситуация изменилась. С возрастом профессионалы прибавляют в навыках или же наоборот - сдают позиции. Между сезонами вы сможете принять участие в самом настоящем драфте. Появилась такая фишка, как лимит заработной платы для клубов. И еще (держитесь), вы сможете оставаться на посту самого главного человека в клубе на протяжении двадцати пяти сезонов...

Генеральные менеджеры под управлением AI проворачивают сделки, причем сделки честные. Как повелось нельзя променять "лоха" на звезду. Владельцы клубов не примут столь постыдного предложения. Интересно, но теперь на осуществление трансферов может наложить вето руководство лиги. Если превышается потолок командной зарплаты.

Игровой процесс несет в себе следующие усовершенствования. Реалистичней стала вести себя передача партнеру. От навыков владеющего мячом, расстояния и удобства позиции напрямую зависит, попадет ли мяч адресату. Если раньше атаку можно было начать и закончить единственной передачей из-под щита в отрыв, то теперь этот трюк проходит гораздо реже.

Более осмысленными стали действия центровых. Реалистичней защищается компьютер. "Большого", да и любого "маленького" можно легко обыграть финтом на бросок и вколотить мяч сверху, а если выйдет на подстраховку помощник – скинуть партнеру на open shot.

А вот неприятные недостатки не устранены. Никакой нормальный игрок, даже если он находится за щитом, не бросит мяч в его тыльную сторону, заработав аут. Для NBA Live 2000 это нормальная практика. Еще не понравилось, что даже из-под кольца баскетболисты атакуют, применяя технику среднего броска, которая годится для попыток с расстояния 4-6 метров. Господа разработчики, а где же полукрюк?! Почему-то игре вновь объявилась возможность вежливого выпихивания игрока с мячом в аут. Возвращаемся в 1996 год?

Застопорившийся AI

Программа, ответственная за действие компьютерных игроков называется PRO Action AI. Нельзя сказать, что в прошлом году она было очень плоха. Согласен, местами компьютер действовал довольно прагматично и умело, однако стоило ему начать сильно проигрывать, как тот полностью терял контроль над происходящим, методично и неподготовлено кидая из-за трехочковой дуги. К тому же местами шаблонность в действиях оппонентов прослеживалась очень отчетливо – только заранее предусмотренные

комбинации. Даже если под кольцом оказывался свободный игрок или на трехочковой дуге неприкрытый снайпер, можно было особо не волноваться – передача туда (а не по схеме) следовала крайне редко. Вспомним, как не любил оппонент бегать в быстрый отрыв. Не стоит забывать и некоторые действительно нелепые моменты: неестественные перехваты, множественные слишком фантастичные данки и практически невыполнимые в реальной игре блок-шоты. К сожалению большей части вышеперечисленных недостатков нашлось место в новом творении...

Лично я не заметил практически никаких запоминающихся трюков в исполнении компьютера. Даже убегающий в отрыв плеймейкер, видя перед собой свободный путь к кольцу, может внезапно остановиться и подождать партнеров.

Поэтому, когда игрок, досконально изучивший предыдущую часть, без проблем выигрывает в следующей, то комплиментов игра не заслуживает вовсе. Да, и игрок по случаю победы тоже...

Hip-hop hooray

А вот о чем сказать приятно, так это о звуке, ибо этим самым звуком игра изобилует. Для начала остановимся на комментаторах.

По-прежнему, игры озвучивают настоящие профессионалы своего дела – люди, которые ведут матчи за океаном. Вряд ли нам что-то скажут их имена, но все же. Первого зовут Дон Пойер (почти Том Сойер). Он комментирует матчи ванкуверского коллектива "Гризлиз". Второй комментатор – Реджи Тьюс. Этот мужчина посерьезней. Пришел к нам из TNT.

Многообразней стала речь игроков. Конечно дело до "фуск" и "мотхерфуск", не дошло, но кричат рычат, говорят. Это хорошо.

И последняя звуковая фишка – саундтрек. Мы слышим Naughty By Nature и Run DMC. Но не одним хип-хопом жив проект – нашлось место и для фанка.

Что такое killer-crossover

Мини-революция на лицах спортсменов. Количество разнообразных выражений их физиономий не поддается учету. Что игрок думает, что чувствует, все это незамедлительно находит отражение на текстуре его физиономии.

Ошибки прошлогоднего неграмотного использования Motion Capture кое-чему научили разработчиков. Меньше стало нечеловеческих движений и подергиваний, больше появилось кадров анимации.

Нельзя отрицать того, что игрушка красива. Полная детализация и высокое разрешение вызвали во мне, закаленном бойце, подобие детского восторга. Когда я увидел предматчевое представление игроков, то невольно поймал себя на мысли, что вот ведь, как красиво-то, как волшебно. Одни зрителя чего стоят! Болельщики анимированы и очень аккуратно посажены в кресла. Вид на рукоплещущие трибуны потрясает.

После смачных бросков сверху натурально трясутся щиты. Блестит пол, запасные разминаются у судейского столика, а сами судьи передвигаются по площадке. Графика со звуком и общее оформление игры – это те самые элементы, которые выполнены высококачественно и нареканий не вызывают.

Сходство с прямой трансляцией достигло нового уровня. Благодаря тщательно смоделированным игрокам и детальной проработке арены, стало возможны вести настоящую прямую трансляцию с виртуального матча. Показывать только что отличившегося игрока, который эмоционально бежит защищаться. Демонстрировать высший уровень концентрации на лице исполняющего штрафные. Подобных находок множество и они действительно украшают произведение.

Первые обломы-2000

Можете считать меня необъективным, но при всем том хорошем и красивом, что есть в этой игре, я не считаю ее хитом. Симпатичная внешность – это ведь только обертка конфеты, вкус который уже до боли знаком и, чего уж там, надоел. NBA Live 2000 примерно на одну треть оправдала возлагавшиеся на нее надежды. И все равно это лучший баскетбольный симулятор за всю историю человечества, и если вы интересуетесь виртуальным спортом, то пропустить эту игру не имеете права.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●●○
Управление	●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.0

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Антон Анатольевич

Edgar Torronteras' Extreme Biker

Жанр	Мотосимулятор
Издатель	Sierra
Разработчик	Deibus Studios
Требуется	P-233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-II 333, 96 Mb RAM
Multiplayer	LAN, Internet
	Windows 95, 98

Не слишком ожидаемое, но, тем не менее, неизбежное событие все-таки свершилось! Extreme Biker обрел статус релиза и готов к окончательному осмотру. Проверим, удалось ли авторам удалить ту кучу недоработок, которая здорово портила впечатление опробованной мною лично "беты" EBiker'a.

Для тех, кто еще не в курсе: игра — натуральный клон Motocross Madness, то есть, гоняем по сильно пересеченной местности, на которой к тому же кто-то расставил небольшие трамплины. Процесс езды сопровождается выполнением разнообразных трюков в воздухе, после которых далеко не всегда получается приземлиться на колеса.

Кроме свободных прыжков по холмам, можно поездить и по готовым трассам. Они могут быть проложены как на природе, так и под куполом гигантского мотодрома. Смысл от этого не меняется — ваша задача заключается в том, чтобы изо всех сил держаться за мотоцикл, пытаясь не выпасть из седла, при этом, стараясь обогнать соперников или набрать больше всех очков за выполненные трюки.

Теоретически, все замечательно. Практическая сторона дела, однако, оставляет желать много лучшего. Надежды на то, что релиз будет отличаться от "беты" в лучшую сторону, не оправдались. Мы видим все ту же графику, изобилующую спрайтовыми деревьями, отвратительно прорисованной водой (прозрачной, правда), неубедительными моделями гонщика и мотоцикла. Ставшие уже стандартными эффекты вроде грязи из-под колес или бликов от солнца, исполнены из рук вон плохо. Вместе с тем, разработчики старательно потрудились, например, над ландшафтом, который выглядит вполне приемлемо и неплохо справляется с моделированием жутко экстремальных трасс.

Физическая модель игры не улучшилась ни на йоту. Мотоцикл все еще способен ездить по прямой, почти касаясь боком земли, сохранять абсолютную устойчивость в полете и преодолевать без пяти градусов отвесные обрывы. Но это, скорее, придирки, поскольку неточности физической модели вряд ли помешают заинтересованным игрокам насладиться затяжными прыжками и запутанными трассами.

Радует подход авторов к проблеме выполнения трюков в полете. Вы не ограничены фиксированным набором движений! Напротив, поставив средний или максимальный уровень сложности, игрок получает доступ к небольшому, но весьма эффективному "редактору" трюков. Отныне вы сами определяете, как и когда гонщику делать тот или иной финт.

С чисто формальной точки зрения, нас ждут целых три вида соревнований: motocross, supercross и freestyle. Каждый из них содержит внушительное количество весьма разнообразных трасс (10, 7 и 6 соответственно). Помимо этих видов, есть еще и tournament, то бишь, чемпионат. Он позволяет проходить подряд выбранные из общего списка трассы (минимум — 4 штуки). В чемпионате ведется подсчет очков.

На все это трассовое многообразие приходится только один мотоцикл, который, правда, можно красить в разные цвета, равно как и восседающего на нем гонщика.

Мотоцикл, к счастью, не самолет, и управлять им довольно просто. Для тех же, кто не совсем уверен в своих силах, существует настройка уровня сложности. Новичку, например, не дадут самому управлять "редактором трюков" — он получит всего лишь аналог ММ, то есть небольшое количество готовых приемов. Кроме этого, можно включить ассистирование, например, при приземлении, дабы спасти вас от очередного контакта головой с поверхностью планеты. Делать это, правда, не рекомендую, так как помощь иногда бывает слишком навязчивой.

Управление в игре, судя по всему, заточено под геймпад (в заставке г-н Torronteras, крутой, к слову, байкер (в смысле — мотоциклист), играет

именно этим устройством) или навороченный джойстик. Если у вас какой-нибудь двухкнопочный реликт, то вам придется помучиться, прежде чем найдете удобоваримую для себя конфигурацию.

Что же мы получили в результате? Нечто, до боли напоминающее Motocross Madness, с практически такими же условиями гонок, но с несколько менее удачной графикой и управлением. Пара нововведений вроде "настраиваемых" трюков не может скрасить впечатление об игре и позволить ей достаточно долго продержаться в центре внимания игровой общественности — скорее всего, проект будет забыт довольно быстро.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Реализм	●●●●●○○○○○

Рейтинг 5.8

Время освоения: 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Just Driver

NASCAR Legends

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Sierra
Разработчик	Papyrus
Требуется	P-166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 266, 64 Mb RAM, 3D
	Windows 95, 98

"Папирус" не устает девелопить игры из серии "Что-то-там Legends", а "Сьерра" продолжает их релизить. На сей раз гамес посвящен легендам гонок серии NASCAR, чрезвычайно популярной за океаном и почти не известной у нас. Если быть абсолютно точным, то у нас о НАСКАРе большинству обывателей известно лишь то, что он есть (он, как известно, не может не есть ;)). Не будем заострять внимание на том, что и тридцать лет назад, т. е. в начале семидесятых, в США уже были автогонки, телевизоры и поп-корн, а с прискорбием скажем о том, что в отличие от, в общем-то, удачной Grand Prix Legends, обозреваемые "Легенды" оказались... эээ... гхм... ну-у... в общем, вы поняли.

Легендарные овалы

Не спорю, свои фанаты есть даже у игры в бирюльки, и у НАСКАРа тоже есть. В Штатах. Там люди действительно фанатеют и с наслаждением смотрят, а некоторые даже участвуют. Их право. Но ПМСМ (в смысле IMHO) "наскаристые" гонки можно смотреть только с пивом и за душевным разговором с товарищами, изредка поглядывая на экран телевизора. Поэтому сразу скажу, что в новой игре нас ждут ровно шестнадцать треков, мало отличающихся от того, что можно видеть в обычном NASCAR Racing. Треки, надо заметить, "не без овалов". Конкретнее - "не овал" только один. А добавьте к этому то, что некоторые трассы весьма короткие даже по меркам НАСКАРа! Что в итоге получается? Я, конечно, дико извиняюсь, но играть в оригинальный NR было интереснее. Не скажу, что намного, но, тем не менее, интереснее. А если учесть еще и то, что (как это принято у "Папируса") "Форд" от "Плимута" практически ничем не отличается, и гонщики все одинаковые, то получается "тоска зеленая поамерикански" (с).

Deja-vu

Нет, ну когда же "Папирусу" надоест клепать абсолютно одинаковые игры?! Когда я из заставки попал в основное меню, меня чуть наизнанку не вывернуло, а когда я решил по привычке раскрасить машину по своим предпочтениям, мне стало совсем плохо. Типа "здравствуй, детство". Машину раскрашиваем абсолютно так же, как и много лет назад. Не изменилось НИЧЕГО. Когда там самый первый NASCAR был выпущен? Если мне не изменяет склероз, то в девяносто четвертом. Опции в играх (старых и новой) практически все одинаковые. Вплоть до того, сколько можно одновременно видеть соперников. Это при аппаратном-то ускорении, и при том, что на болид затрачивается полтора десятка полигонов. Да, в меню - как обычно гробовая тишина. Повторяю еще раз, в этой игре все знакомо до боли (головной).

Попробую покататься, может там что новое придумали. ЩАЗ! Все то же самое. Ускоритель используется для того, чтобы размыть пару текстур. А в остальном - все как раньше. Им ("Папирусам") было лень даже механиков (которые колеса меняют) в полигонах сделать... Да что там полигоны, они их, помоему, даже не перерисовывали! Просто взяли картинку и запихнули в новую игру. Приборная панель не изменилась ВООБЩЕ! Короче, графика - отстой полнейший. Звук... М-да, при ремонте машины слышится все тот же звук ударов молотка по пустой кастрюле... Тот же шепелявый товарищ по рации сообщает о текущем положении дел... Все то же самое. Я не хочу играть в автосимулятор, который, помимо того, что знаком мне до мелочей, в техническом отношении отстает от жизни на срок "от трех до пяти" лет.

Да, реализм ведь еще, фирменный by Papyrus. Ничего нового в этом реализме НЕТ. Когда я на скорости 4 (прописью: четыре) мили в час въезжаю стоящую на месте машину, и она делает три разворота вокруг своей оси, то мне это НЕ интересно. Когда в 1999 году, играя в автосимулятор, не 3D-Action, можно проехать сквозь чужую машину, то от такого "реализма" мне становится плохо. Вот.

Бли-и-и-и-ннн!

Я не знаю, может америкосы и могут платить по много раз за одну и ту же игру и после этого испытывать хоть какую-нибудь радость, а вот я так не приучен. Я не могу смотреть на NASCAR Legends после одного вечера знакомства с гамесом. В ЭТО при наличии какой угодно альтернативы играть невозможно. А альтернатив сейчас - завались. Вам нужны выводы?..

Игровой интерес	●●○○○○○○○○
Графика	●●○○○○○○○○
Звук и музыка	●○○○○○○○○○
Реализм	●●●●●○○○○○

Рейтинг 2.5

Время освоения: до 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не нужно

Sovereign

Каменщиков Сергей aka Veles

Жанр	Онлайновая RTS
Издатель	Sony
Разработчик	Verant Interactive
Требуется	P2-266, 64 Mb RAM
Дата выхода	Осень 2000 года

Любите ли вы онлайновые RTS так, как люблю их я? Пользуясь нехитрым искусством отвечать вопросом на вопрос, скажу вот что: "Как же можно их любить, если в природе таковых все еще не существует?". И точно, на взаимную симпатию онлайновых игр и стратегий в реальном времени рассчитывать до сих пор как-то не приходилось. Складывается впечатление, что эти игровые поджанры изначально не предназначены друг для друга. Сами посудите: засилье ролевых онлайновых игр объясняется простотой реализации выхода пользователя из игровой вселенной. У игрока имеется один-единственный герой, который все свое добро носит в рюкзаке, поэтому, покинув игру, можно быть уверенным, что персонаж надежно сохранен и ему ничего, кроме аппаратно-программного сбоя, не угрожает...

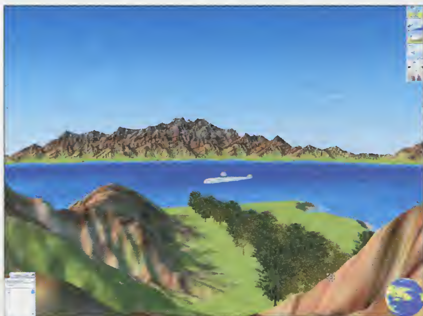
Совсем иная ситуация складывается в стратегиях. И если пошаговые еще можно сделать более-менее играбельными в онлайне, не особенно напрягаясь, то с реальным временем совсем худо. Здесь у игрока должны быть какие-то владения, а не одинокий персонаж с десятком параметров. А теперь представьте, что человек вышел из игры. Куда прикажете девать его, образно говоря, королевство? Просто так его с карты не уберешь и на ней же не оставишь. А оставишь, так разворуют и сожгут добрые соседи, потому что умственные способности AI, которому можно было бы доверить управление, пока что находятся на уровне ослика Иа (вообще-то, это очень умный ослик – ред.). Поэтому уже не первый год разработчики бьются над проблемой реализации реального времени в масштабных сетевых стратегиях, надеясь предложить свой вариант игры и занять таки первое место на пустующем рынке онлайновых RTS.

Темнота – залог успеха. Диверсантов

Вероятно, первым серьезным проектом, который должен появиться в этой области, можно считать игру Sovereign, разрабатываемую молодой командой Verant Interactive, недавно подарившей нам одну из самых крупных онлайновых ролевых игр (Everquest, разумеется) и уже завершающей создание к ней официального дополнительного диска. То ли успех вскружил ребятам из Verant голову, то ли ролевика им показалось мало, но факт налицо: в разработке находится стратегия в реальном времени, сочетающая в себе черты Diplomacy, Command & Conquer и даже Civilization. На самом деле авторы скромничают, начиная характеристику игры с вероятных аналогов, а не с графики, которая выгодно отличала их предыдущий проект от прочих online-RPG.

Аппаратные возможности современных компьютеров не позволяют играть всем желающем на одной карте одновременно. Приходится разделять игроков по территориальным признакам и ограничивать максимальное количество человек на одну партию. В Sovereign такой лимит находится в пределах от 4 до 500 человек на карту. А карта, между прочим, представляет собой целую планету, за господство над ресурсами которой и развернется сражение.

Планета по-настоящему трехмерна и "целостна", как это было когда-то в Populous, только на порядок серьез-



ней исполнена и больше по масштабу. Крути-верти, как душе угодно. Смотри с любой точки и под любым углом на какую угодно, даже самую мелкую деталь. Моря, реки, долины, горы, ледники, города и базы, многочисленные юниты, смена дня и ночи, реалистичные погодные условия – здесь есть все, что можно себе представить. Более того, все это не только "формально присутствует" и красиво выглядит, но и оказывает прямое влияние на процесс игры. Например, темнота – друг молодежи и диверсантов. Ночью видно хуже, чем днем, поэтому у противника есть отличный шанс подвести своих диверсантов к вашим химическим заводам незамеченными, а у диверсантов цель может быть только одна – взорвать заводы. Это, естественно, вызовет экологическую катастрофу и одновременно отбросит назад уровень развития вашей науки, без соответствующего совершенствования которой про новые технологии можно будет забыть. А не будет новых технологий – не будет, скажем, системы ПВО, способной справиться с авиацией противника.

И вновь завертит нас глубинный перепляс

Следует также отметить, что активно используются все три стихии планеты. На суше маршируют сухопутные юниты и строятся заводы, лаборатории и города. В небе парят самолеты разведки, атакуют перехватчики, наносят очередной бомбовый удар тяжелые бомбардировщики. В океанах ведут незримый бой подводные лодки и шикарные эсминцы, уходят на дно трупы пловцов... Очевидно, игра должна в корне отличаться от всего, что мы с вами видели в стратегическом жанре. Я, например, не могу припомнить ни одной стратегии, где было бы интересно играть не только на суше, но и в воздухе, и на воде, и даже под водой. Здесь же доступны и проработаны все варианты военных действий, известные современному человечеству. Кстати, действие игры разворачивается как раз в наши дни, следовательно, назначение отдельных юнитов и сооружений не будет вызывать бесполезных раздумий (и тягостных сомнений не будет – ред.), а станет интуитивно понятным после беглого взгляда.

Сделай мне предложение, от которого я не смогу отказаться

Одним из ключевых моментов игры и своеобразным стержнем геймплея является дипломатия. Авторы похваляются самой гибкой системой заключения союзов и общения с потенциальными соперниками. Говорят, что можно будет настроить абсолютно любой параметр взаимоотношений игроков, независимо от того, идет речь о заключении мирного договора или, наоборот, о его расторжении. Честность же игроков программа будет подсчитывать и обнародовать самостоятельно, чтобы общественность знала, кому можно доверять, а кому - нет.

Авторы предусмотрели несколько альтернативных режимов, настраиваемых при старте новой партии. К примеру, каждый игрок получает где-то 20 минут на ход в день, а результаты подводятся по истечении установленного срока. Но этот вариант имеет мало общего с игрой в реальном времени и уже нашел свое применение в подавляющем большинстве онлайновых стратегий. Вторая возможность разрешения конфликтной ситуации – передача управления искусственному интеллекту. Впрочем, я думаю, что особенно полагаться на такой перевод стрелок не стоит. И, наконец, последний способ, предложенный разработчиками, – доверить управление вашему союзнику. А вот это уже нечто новенькое и многообещающее. Посмотрим.

Кто первый встал, того и тапочки

Заманчивое сочетание навороченной графики, функциональной трехмерности и уникальной дипломатической модели. Если все будет... успех игры можно считать обеспеченным.

Павел Коротов

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Жанр	Adventure
Издатель	Sierra Studios
Разработчик	Sierra Studios
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM Windows 95, 98

Геймеры со стажем наверняка уважают компанию Sierra, в свое время делавшую неплохие и даже, не побоюсь этого слова, хитовые игры, известные вышеназванным опытным геймерам как "квесты". Времена меняются (как всегда, к худшему): трава сейчас не такая зеленая, небо – не такое голубое, а Sierra оставила выпуск квестов до лучших времен. Новое руководство компании не испытывает никаких ностальгических чувств в отношении умирающего (как они, отчасти справедливо, считают) жанра. Поэтому сейчас в разработке у Sierra приключенческих игр не осталось вообще. Gabriel Knight 3 – последний. Что ж, пускай эта статья станет как бы реквиемом всем тем великолепным играм, в которые с удовольствием играло не одно поколение квестоманов. Аминь!

О пользе и вреде 3-де

Ой, вы только не смейтесь, но Gabriel Knight 3 – полностью трехмерный! В последнее время так часто приходится использовать это словосочетание... Вот и до квестов очередь дошла. Хотя, на самом деле, трехмерные квесты – не такая уж часто встречающаяся вещь. Из случаев успешной реализации третьего измерения в приключенческой игре можно вспомнить разве что сериал о приключениях отважного детектива Tex Murphy. Но если там были задействованы отснятые на видео настоящие актеры, то в последней серии GK персонажи представляют собой анимированные трехмерные модели. Чем разработчики по праву и гордятся.

Конечно, движок в GK3 явно не Unreal'овский, но для квеста сойдет. Пусть пиксели великоваты, зато все предметы и персонажи гордо отбрасывают тени. Немного раздражает, правда, чисто приключенческий подход, с которым создатели движка писали свое творение. Вместо того чтобы сделать один непрерывный "уровень" – ну, как во всех уважающих себя 3D-action, – в Gabriel Knight воплощена стандартная идея: игровое пространство разбито на небольшие участки, переходы между которыми занимают ощутимое количество времени. В принципе, ничего нового для любителей квестов в этом нет, ведь переход с экрана на экран в обычной двумерной игре тоже происходил не мгновенно. Но неужели при современном развитии науки и техники нельзя было сделать эти переходы незаметными для игрока? Ну ладно, закроем на это глаза. И еще раз закроем – на небогатые спецэффекты, на не очень реалистичные движения персонажей, на то, что игра категорически отказывается идти в Direct3D с картами S3 (приходится запускать "софтверный" режим), на прочие "глюки"... Все-таки принято считать, что графика в квесте – не самое главное.

Истории, истории

Куда большее значение имеет сюжетная линия, продуманность диалогов и проработанность персонажей. Посмотрим, что нам имеют предложить в GK3. Прежде всего, напомню, кто таков есть собственно Gabriel Knight (дословный перевод – "Рыцарь Гавриил"). Это американский писатель, чьи книги не пользуются популярностью, по совместительству – владелец книжного магазина с более чем скромным количеством покупателей и довольно милой секретаршей. Однажды сей литератор узнает, что происходит из старинного немецкого рода, и что предки его были знаменитыми борцами с нечистой силой. В первой и второй частях трилогии мистер Найт успешно победил культ Вуду в своем родном городке, разогнал шайку аристократических оборотней в Германии, женился на собственной секретарше и, благодаря всем этим приключениям, приобрел известность и популярность в книжном мире.

Популярность дает о себе знать. Гэбриеля приглашают в гости к немецкому князю, на что он простодушно соглашается, предполагая, что это – всего лишь светский визит. А приглашение-то оказывается вовсе не бескорыстным! Оказывается, семью князя преследует старинное проклятье, связанное с вампирами, и глава древнего рода надеется, что мистер Найт сможет помочь. Буквально в первую же ночь по прибытии в замок наш герой становится свидетелем похищения малолетнего сына князя. Гэбриель преследует преступников до небольшой станции Рене-де-Шато (Франция), после чего теряет их след. Все, отныне игрок предо-

ставлен сам себе.

Завязка, вроде, неплохая. В меру загадочно, в меру связано с предыдущими частями игры... Только вот тех, кто играл в зти самые "предыдущие части", с самого начала GK3 подстерегают сюрпризы. Ну, про первый я уже сказал: трехмерная графика в квестах – это вовсе не так плохо, как могло бы быть. Второй сюрприз (гораздо менее приятный) – личность главного героя. Нет, внешне Гзбриель изменился не так уж и сильно: молодой человек лет 30, в джинсах и с копной светлых волос. Изменения коснулись манеры держаться, характера, речи... Создается впечатление, что женитьба явно не пошла писателю на пользу. Мистер Найт теперь все время шутит. Плохо только, что шутки зти, большей частью, понятны только ему самому (или еще авторам игры?). Совсем плохо, что каждая шутка сопровождается идиотским смешком (видимо, чтобы довести до сведения игроков: да-да, я такой – Гзбриель Остроумнейший). Выглядит это примерно так: "Блин, голая телка на картине. Мне бы такую в ванную! Хе-хе". Никого не напоминает? Эх, не пошла Гзбриелю трехмерность на пользу... Вообще, странно это. Вроде бы, над третьей частью работали те же люди, что и над двумя первыми – уж к характерам персонажей можно было бы ответственней отнестись!

Что остается?

Тем, кто играл в предыдущие части игры, должно быть, интересно узнать, что оттуда перешло в Gabriel Knight 3? Спешу обрадовать: очень многое. По-прежнему игра делится на несколько глав (или дней), по-прежнему за каждое удачное действие вам дается определенное количество очков, по-прежнему основная часть головоломок основана на совместном применении различных предметов и на разговорах с другими персонажами... Жалко только, что игру напрочь покинул дух качественного кинофильма, который присутствовал в GK2. Может быть, дело в том, что неважно подобраны актеры. Иногда складывается ощущение, что они и сами не знают, кого играют. Да, в GK2 тоже были персонажи, сыгранные неубедительно, однако основной состав "выкладывался" по полной программе. Здесь же – увы. Может, отчасти здесь есть и вина аниматоров, которые не смогли по-настоящему реалистично воспроизвести жесты живых людей.

Навигация в игровом мире

И, напоследок, про интерфейс. Как добавить в стандартный point'n'click adventure третье измерение и при этом не пожертвовать простотой управления? Задачка нетривиальная. Надо сказать, подход Sierra вполне себя оправдал. Прежде всего, разработчики отказались от идеи вида "из глаз", как в Under A Killing Moon. Они совершенно справедливо заметили, что зто очень ограничит маневренность главного персонажа. Вместо того, чтобы управлять Найтом, игрок при помощи клавиатуры или мыши управляет движением камеры. Ее можно поднимать, опускать, поворачивать – полная свобода действий. С помощью камеры можно заглянуть в самые укромные уголки помещения, где находится Гзбриель. Щелчок левой кнопкой по предмету – и перед нами стандартный набор "квестовых" функций: "посмотреть поближе" (при этом камера выбирает такой ракурс, чтобы предмет было видно лучше всего), "рассмотреть" (Гэбриель словами описывает то, что видит перед собой), "взять", "использовать", "открыть" и т.д., и т.п. Некоторые могут сказать, что было бы достаточно одной иконки на все действия. Но в Gabriel Knight 3 "многозначковая" система, опробованная двумя предыдущими частями игры, смотрится очень органично.

Герой не нашего времеии

"Лебединая песня" Сиерре почти удалась. Все атрибуты "классической" адвентюры – стандартные квестовые головоломки с предметами, которые главный герой таскает с собой в инвентаре, бесконечные диалоги с другими персонажами, даже система начисления очков за правильное действие – удивительно хорошо вписались в 3D-графику. Никаких неудобств с управлением. Да, заметна некоторая корявость 3D-движка (если бы третья серия GK не была заявлена как последняя, я бы понадеялся на то, что в грядущих играх зтот недостаток будет исправлен), но зто – не главное.

Очень обидно, что Gabriel Knight 3 подводит именно то, что в двух предшествующих частях было на высоте: хорошо проработанные персонажи и диалоги. Но игру, без сомнения, стоит посмотреть. И не только потому, что она может стать последним Сиерровским квестом, но еще потому, что зто – прекрасный образец уместного и нетривиального применения трехмерной графики. Только уж больно главный герой стал похож на персонажа MTV. Или он просто меняется, следуя веяниям нового времени, у которого свои герои?

Игровой интерес ●●●●●●●● ☽☽
Графика ●●●●●●●● ☽☽
Звук и музыка ●●●●●●● ☽☽☽
Сюжетная линия ●●●●●●● ☽☽☽

Рейтинг 7.7

Время освоения: от 30 минут
Сложность: сложноя
Зноние онглийского: обязотельно

Diablo II

Андрей Алаев

Жанр	Action/Rouge-RPG
Издатель	Blizzard
Разработчик	Blizzard North
Дата выхода	Февраль 2000 года

Здравствуйте, уважаемые читатели!

Если кто удивится, что адвентюрно-ролевым разделом снова заправляет новый человек – то, доложу я вам, ничего особенного в этом нет. Во фронте имеют свойство образовываться дыры, и дыры эти затыкают любым подручным материалом, в качестве коего в этот раз сгодился и я.

Раздел наш в этом номере навевает некоторую тоску по безвозвратно уходящим в прошлое сериалам – вышли и Gabriel Knight 3, и Ultima 9, причем обе заявлены, как завершающие части. Довольно грустно прощаться с полюбившимися героями и обжитыми мирами. Хотя сам факт завершения столь грандиозного долгостроя, как девятая часть похождений Аватара, внушает оптимизм в отношении прочих отложенных в долгий ящик проектов. Ведь уже поднадоело кормиться обещаниями в отношении Wizardry VIII и Swords and Sorcery! С такими простоями старые, добрые серии могут не выдержать бешеного напора Black Isle, с его уже почти вышедшим Planescape и потенциальными супер-хитами: продолжениями Baldur's Gate и Fallout.

Помимо всего прочего, крайне рекомендую обратить внимания на рожденный редакцией (в страшных муках, естественно) обзор лучших игр тысячелетия. Как и следовало ожидать, удельный вес и RPG, и адвентюр в нем весьма велик – как-никак, а это жанры элитные, действительно иной раз отмечающиеся совершенно феноменальными играми.

Андрей Алаев

Писать превью по Diablo II безумно сложно, хотя к глобальности или комплексности сей игры это отношения не имеет (за отсутствием таковых). Сложно просто потому, что тысячи фанатов за время долгих близзардовских откладываний "на потом" успели раз по десять обсудить все нововведения и аспекты готовящегося хита. И крайне трудно, особенно когда до выхода остается все меньше времени, сказать нечто новое.

Но когда партия, простите, редакция говорит "Надо", автор просто вынужден ответить "Есть!". Так что, уважаемые, давайте еще раз попытаемся вспомнить, что же такого готовит нам Blizzard North в продолжении одной из самых динамичных игр последних лет. Не знаю, получится у меня или нет, но я постараюсь не повторять прописных истин. Поехали.

Дяволоборчество. Пьеса в четырех актах

Все прекрасно знают, что во втором Diablo будет пять персонажей, более того, всем известен и тот факт, что это Паладин, Амазонка, Некромант, Варвар и Волшебница. Кстати сказать, вполне логично выглядит отсутствие всех троих героев первой серии. Каждый прошедший ее по-

мнит, чем там дело кончилось, правильно? Ну, а герои второй серии начнут странствия по сюжету с поисков некоего Странника, который недавно победил Диабло и теперь охотится за его двумя братьями, точнее, за их Soulstone'ами (помните камень, горевший во лбу покойного и перекочевавший к его победителю? Вот это и есть Soulstone).

Возможно, "сюжет" сказано несколько громковато, однако без него даже в Diablo никуда. На сей раз ответственность за его раскручивание возложена на Каина, старого знакомца по первой серии. Помимо разъяснения персонажам сюжетной линии и раздачи квестов, он параллельно станет знакомить игроков с миром Diablo II, что смотрится значительно выгоднее, нежели описание сеттинга и бэкграунда в инструкции, как это было раньше. Кстати, кроме Каина из знакомых персонажей можно будет встретить маленького барыгу Вирта и кузнеца Гризвольда.

Все действо отныне разбито на четыре акта. Первый разворачивается в королевстве Хандурас (забавное название, кстати), в котором, собственно, и происходили события предыдущей игры. То есть окружение должно быть всем знакомо – стандартный фантазийный расклад. За горным перевалом лежит пустынная страна Lut Gholien, место действия второго акта. Тамошнее окружение сделано в стиле "Тысячи и одной ночи" и выглядит несколько более оптимистично, нежели мрачновато-средневековый Хандурас. Третий акт вообще происходит в сильно игнорируемых ролевыми играми джунглях, а-ля ацтеки и инки, с соответствующими огромными пирамидами и прочими мегалитическими сооружениями. Что же до акта четвертого, его содержание до сих пор хранится в секрете. Дьявол его знает, что за сюрпризы может преподнести нам Blizzard. Однако есть информация, что это может оказаться огромный финал 18 основных сюжетных квестов из первых трех актов.

Помимо чисто количественного расширения игрового мира (по сегодняшним оценкам разработчиков, общий объем пространства в Diablo II в 6-7 раз превышает объем первой части), идет работа и над новшествами качественного характера. Естественно, в каждом акте будет свой город, со своими NPC и зданиями. Здания отныне не просто декорации, в них, хвала логике, можно заходить. Что же до NPC, то их станет больше и они станут значительно более живыми, нежели стоические манекены первой серии (здесь "стоический" от слова "стоять"). Неписи будут свободно блуждать по игровому пространству и даже слегка охотиться на монстров, отбирая потенциальную экспу у героев. Более того, – некоторых непользовательских персонажей можно будет нанять себе в подручные!

Сам же благородный процесс охоты за монстрами теперь совсем не обязательно проходит в постоянно уходящих вглубь лабиринтах. Обещаются огромные открытые пространства, на которых будут неприхотливо раскиданы разнообразные склепы, кладбища, башни и прочие постройки, которые так любят исследовать все RPG'шники. Такое разнообразие однозначно положительно повлияет на игровой процесс, а ведь в добавление к этому, напомню, антураж во всех актах различен!

Шаг вперед

Первая Диабла была игрой, уникальной среди ролевых (если ее к таковым вообще относить). Дело в том, что там персонаж постоянно становился круче, но не развивался. Оставаясь точно таким же, как и в самом начале, он крутел и матерел при практически полном отсутствии выбора направления его развития. Для CRPG, в которых отыгрыш роли невозможен ввиду причин объектив-

ных, уничтожение возможности управлять развитием своего героя подобно смерти. Именно это и было одной из причин, по которой настоящие ролевики относились к Diablo с пренебрежением. Довольно справедливым, замечу.

Итак, Blizzard делает попытку привлечь на свою сторону и "элитную" ролевую тусовку. Отныне все герои будут значительно отличаться друг от друга даже внутри одного класса, и можно будет действительно развивать персонажа в соответствии с собственным вкусом. У любого класса будет по три специфических дисциплины, в каждой – по 10 навыков. Навыки объединены в древовидную структуру, и доступ к следующим открывается только после изучения базовых. Впрочем, структура сия весьма разветвлена, и затыков от неправильного выбора развития быть не должно.

Среди навыков есть банальные, в основном магические и боевые, но присутствуют и довольно оригинальные, скажем, способность некроманта взрывать трупы или обычай варвара пожирать сердца павших врагов для пополнения запаса хитпойнтов. Выучиваются и повышаются навыки на специальные очки, получаемые каждый уровень, причем выучить что угодно сразу не получится – у навыков есть минимальные требования к атрибутам.

Причем отметьте, что так или иначе придется особо прокачивать отдельные навыки в ущерб другим. Развивать гармонично весь спектр скиллов, конечно, можно, но тогда вы получите персонажа, который умеет практически все – и все делает крайне посредственно. Остается надеяться, что система будет достаточно сбалансированной. Или наоборот – тогда пару ненужных навыков можно вообще не развивать.

Такое нововведение позволит действительно разнообразить игровой процесс, и особенную отдачу Blizzard ожидают получить в многопользовательских играх. Ведь теперь партийцы примутся искать себе не просто какого угодно паладина, а паладина с неким определенным набором навыков, подходящего для конкретной задачи. Разнообразие – грех, в котором первая Диабла была практически не замечена, и тем приятнее будет наблюдать его теперь.

Мелкие, но приятные новости

Помимо глобальных ходов, планируется и масса менее значительных улучшений. Ну, естественно, что они коснутся графики. Движок практически аналогичен первой серии, хотя и несколько симпатичнее, во многом за счет применения акселераторов. Разумеется, много им поакселерить не дадут, но масса светотеневых эффектов будет возложена на их широкие плечи.

Вообще, графическому совершенству в Blizzard уделяют много внимания – достаточно сказать, что больше половины команды разработчиков составляют художники. Из планируемых эффектов можно отметить по-новому сделанную "проницаемость" стен – если раньше они становились прозрачными, то теперь просто исчезнут. А главное – теперь каждый предмет будет действительно выглядеть иначе, причем не только в инвентаре, но и в руках игрока и просто на земле. Более того, каждая деталь брони теперь прорисована так, что персонаж, экипированный просто кожаными доспехами, разительно отличается от персонажа в studded leather. Не говоря уже о разнообразнейших видах шлемов, которые еще более персонифицируют внешний вид героя. Теперь, хвастливо заявляют в Blizzard, на экране может находиться хоть двадцать паладинов, и все они будут выглядеть по-разному.

Игровой мир станет чуть более реальным, теперь с убитой летучей

мыши нельзя будет снять двуручный меч в качестве трофея. А если монстр был изображен с мечом или щитом, то высока вероятность, что оставшийся от него предмет будет именно одним из них. От некоторых противников будут оставаться несколько необычные трофеи – глаза зомбиков, крысьи хвостики, рога и тому подобная мишура. Прямой пользы от них нет, но зато такого рода добычу охотно покупают алхимики.

Некоторые графические улучшения коснулись и боя. Монстров отныне окружает аура, цвет которой меняется в зависимости от их здоровья – от зеленого до красного. Кроме того, чем сильнее вы стукнете противника, тем больше и ярче будет кровавый всплеск – ну прям как в серии Might & Magic!

Введена возможность разом подсветить все предметы, валяющиеся на полу, вместо того, чтобы искать их, ломая глаза. Благодарение Богу, появится возможность не отчаянно кликать по кнопкам мыши для убиения монстра, ломая оные кнопки в процессе, а просто держать их нажатыми до упора, и герой ваш будет меланхолично бить или стрелять из лука. Кстати, о птичках: стрелы больше не будут нестись в монстров бесконечным потоком – даешь честный бой! Ну и для полной кучи добавим, что карта отныне содержит значительно больше информации, чем раньше.

Сетевые дьяволы

Разумеется, игра создается с огромной оглядкой на режим multiplayer, если не сказать, что именно ориентация на battle.net является основной. Собственно, пара основных нововведений в плане многопользовательской игры относится к усмирению двух типов наиболее гнусных сетевых созданий – читеров и ПКиллеров.

С первыми все предельно ясно, их pure evil alignment несомненен, и бороться с ними надо по всей строгости закона. Способ борьбы также очевиден – переход на систему "клиент-сервер", с тем, чтобы все данные об игроке и его предметах хранились на сервере. Разумеется, на каждый хитрый сервер находится свой хакер

с винтом, так что сейчас новая система защиты battle.net активно тестируется наиболее пробивными мастерами взлома. Помимо этого, предусматриваются и механизмы защиты от читерских предметов, чтоб больше не было кинжалов, снимающих по тыще хитов и тому подобных излишеств.

Что до вторых, то РК – феномен скорее психологический, и к однозначному проклятью сетевых игрищ таких товарищей относить нельзя. Поэтому их будут стремиться не изничтожать, но всячески ограничивать, хотя конкретные меры, увы, пока не оглашены. Для особенно крутых товарищей, жаждущих показать свою крутизну всем прочим, собираются устроить особую арену, на которой они смогут померяться силами друг с дружкой, а прочая братия – понаблюдать за боем и даже делать ставки.

Из новшеств более мелких отметим встроенную систему торговли, вместо обмена предметами в ходе игры, и опять же встроенную поддержку кланов.

Итак, господа, Diablo II на подходе. И ведь знаете, что самое удивительное? Что все мы, даже относящиеся к ней свысока, как только она возникнет в продаже, побежим покупать диски со свежеиспеченным хитом. Это непременно будет хит – сей факт сомнений не вызывает.

Диабла – это попса. Но попса, сделанная безупречно, а кроме того, именно вторая часть может стать не настолько action-ориентированной, насколько была первая. So, why not give it a try? ▲

Александр Морозов

FATAL ILLUSION

Жанр	Adventure
Издатель	EAI Interactive
Разработчик	HASBRO Interactive
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 64 Mb RAM
Windows 95, 98	

Fatal Illusion – чистой воды рождественский детектив. Действие происходит 31 декабря 1939 года. По волнам Рейна плывет роскошный пароход, принадлежащий меценату, любителю артефактов и магии Яну Маски. Игроку предлагается присоединиться к пассажирам в качестве частного сыщика и гостя владельца корабля. Знакомы вам детективы, когда группа изысканных дам и джентльменов собирается где-нибудь в замке, отеле, поезде и т.п., и тут одного из участников вечеринки убивают? Кто и зачем – не ясно, на то и детектив, поэтому подозреваются все, за исключением зрителя, а в данном случае – игрока.

■ Полковник Мусторд: "Извини, порень, я ничего не смыслю в могии, но могу угостить выпивкой.

Do You speak English?

■ Из-зо острово но стрежень - коробль смерти отпровляется.

Влезал я в шкуру частного сыщика, признаться, не без опасения. Многословные "говорилки", к которым относится Fatal Illusion, обычно требуют уйму времени и терпения. Бодро ступив на палубу, я был встречен сексапильной красоткой по имени Скарлетт, которая немедленно разразилась длинным монологом на хорошем английском. При этом дамочка разглядывала свой маникюр, поводила бедрами, туго обтянутыми платьем, и вообще вела себя, как живая. Ведь все персонажи в Fatal Illusion – оцифрованные фигуры. Собственно, в этом и есть основное достоинство игры. Графика не просто 3D – рельефная, объемная, словом, сделанная по стандартам 2000 года.

Особенно эффектно смотрятся женские персонажи – в платьях с глубоким декольте, стройны, обольстительны. И говорят, говорят... Ах, почему я не пошел в свое время в "Иняз". Мне, с моим продвинутым английским, пришлось все же лезть в опцию "Preference", где, слава Всевышнему, оказалась возможность подключить титры. Кстати, об опциях. Интерфейс Fatal Illusion предельно прост: стоить опустить курсор в нижнюю часть экрана, и появится окошко инвентаря. Подняв курсор вверх, открываешь окно настроек. Курсор к правой или левой границе экрана – появится стрелка с указанием, куда можно идти, или "нагнуться", если на полу что-то лежит.

Обитатели затерянного ковчега

Скажу честно, если вы хотите попрактиковаться в разговорном английском или являетесь фанатичным поклонником детективов Агаты Кристи, то Fatal Illusion – самое оно. Остальным здесь попросту нечего делать. Вырубайте компьютер и идите лучше смотреть "Секретные материалы". Обещанная мистика не очень-то скрашивают первое впечатление, поскольку пока она хоть как-то проявится, вам придется наговориться всласть со всеми десятью оцифрованными персонажами.

Сам корабль набит разными археологическими диковинками, но все они надежно скрыты под витринами. Безуспешные попытки цапнуть что-нибудь полезное (револьвер, вазу, шкатулку) показали: шансы на это крайне невелики, даже для частного сыщика.

Заветных "ключевых" предметов вначале раздражающе мало. То есть их вообще нет. Имеется только увеличительное стекло, которым я шарил по всему кораблю, – курсор. Если поставить увеличилку на персонаж и щелкнуть *левой* кнопкой мыши, с персонажем можно говорить (на экране появляется блокнот с уже заготовленными вопросами, к счастью, хоть тут просто), а если щелкнуть *правой кнопкой* на предмете, который лежит в твоей персональной копилке, можно узнать все о предмете. Есть еще блокнот (щелчок на соответствующую

■ коют-компония, все еще живы...

пиктограмму в левом нижнем углу), где по ходу действия появляются записи бесед. А когда находишь, наконец, какую-нибудь вещицу, курсор превращается в руку в белой перчатке.

Корабль, между тем, плывет. Начиная скучать, спускаюсь в кают-компанию, где встречаю остальных участников смертельной новогодней вечеринки. Пока, правда, никто не умер. Переходя от одного к другому, понемногу проясняю для себя общую картину. Оказалось, Маски везет всех в свой замок, где мы должны сыграть в игру "Бегство от смерти". Похоже, хозяин корабля, которого среди присутствующих пока нет, собрал на борту целую кучу безденежных донов, а заодно прихватил пару шпионов полярной политической ориентации. Точнее, шпионок – одна из них, Келл, работает на Третий Рейх, вторая, Попова, – на родную коммунистическую партию. Обе, к слову, весьма недурны собой. А Попова, как любая русская разведчица, по совместительству пианистка.

Сильный пол представлен людьми творческими – тут и фокусник Мартин Урф, и злой, как черт, художник Сабата. Полковник Мустардом оккупировал буфет и пьет как лошадь, не пьянея. Хоть бы меня угостил, что ли. Он и вправду угощает, и в мой копилке появляется бокал вина. Вот как оказываются, добываются предметы в Fatal Illusion. Большинство из них здесь передают буквально из рук в руки. Но для этого надо разговорить до последней галочки в блокноте каждого встречного и поперечного. Пропустишь хоть одну фразу – не получишь "артефакт", не продвинешься в сюжете. Тут нужны крепкая воля к победе и большой английский толковый словарь.

Чисто цифровое убийство

Поболтав со всеми гостями подряд по часовой стрелке, можно вернуться к исходному собеседнику и начать все с начала. Тогда в "разговорнике" появляется возможность задать ему новые вопросы или получить ценный предмет. А предмет открывает новую цепочку событий, появление новых действующих лиц (или исчезновение старых).

Угостив Скарлетт бокалом вина, который получил у полковника, я побудил красотку к новым откровениям. Злобный Сабата снизошел до разговора, когда я показал ему фокус с картами, которому меня научил Урф. Скучающий профессор Плум, сиделка миссис Уайт, госпожа Пикок, мистер Грин – все понемногу "раскалывались", и мой блокнот пополнялся полезной информацией. Так я узнал, что у мадам Пикок в Америке недавно убили любовника. Все археологические диковинки, собранные на корабле, на самом деле принадлежали молодому археологу Александру Бодди, но он погиб в авиакатастрофе, после чего находки каким-то образом перекочевали к мистеру Маски.

Кстати, а где сам владелец корабля? Тут сама судьба приходит мне на помощь. "Маг" Урф дает мне ключ от витрины и говорит, что Маски просил его принести одну из шкатулок. И едва шкатулка попадает ко мне в руки, появляется Ян Маски собственной персоной. Он требует у меня шкатулку и просит всеобщего внимания, заявляя, что это "Шкатулка смерти". Заподозрив неладное, я, тем не менее, ничего не могу сделать. Шкатулка открывается, и Маски падает на пол с признаками удушья. Очень красиво, натурально падает. "Мертв", – хладнокровно констатирует агент Третьего Рейха Джулия Келл.

Да я, собственно, это и сам вижу. Вижу также, как ловкач мистер Грин, пользуясь всеобщим замешательством, хватает труп подмышки и тащит в соседнюю каюту. Вспомнив, что я как-никак сыщик, бросаюсь за ним, но натыкаюсь на цифровой замок. Какое разочарование! Самое интересное, что никто, кроме меня, особенно не обеспокоен. Агент ВКП (б) Попова полагает, что вечеринку можно продолжить и без мистера Маски. Пф-ф. Только сейчас начинаешь понимать, что вся предыдущая говорильня была своего рода прелюдией к игре, а сама игра только начинается. Пароход – только одно из действующих мест, так сказать первый уровень. А будет еще опасное путешествие в вагонетке канатной дороги и замок покойного Маски высоко в горах.

Стоит ли описывать все мои дальнейшие злоключения? Но тогда не будет детектива, не будет Fatal Illusion. Пожалуй, оставлю-ка я вас наедине со всеми десятью подозреваемыми. А те, кто рискнет подняться следом за мной на борт, пусть обратят внимание на одну дополнительную опцию. В правом нижнем углу есть пиктограмма "clue". Это подсказка на случай, если вы столкнетесь с непреодолимой ситуацией. Благородно, не правда ли. Хотя лично я предпочел бы вместо этого электронный переводчик.

■ Пионистко, экстросенс и шпионко г-жо Попово. Хорошо, верно?

■ Господин Моски мертв, убийство ноконец-то состоялось.

■ Скорлетт: "Не зною почему, но я вам доверяю..."

Игровой интерес	●●●●))))))
Графика	●●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●))
Оригинальность	●●●●●)))))

Рейтинг 6.7

Время освоения: от 1 до 2 чосов
Сложность: средняя
Знание английскага: обязательно

Александр Лашин

Любимый Бюст Гитлера, или Новые Приключения Штырлица

Жанр	Квест
Издатель	БУКА
Разработчик	Крыша
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM Windows 95, 98

Думаю, я не слишком преувеличу, если скажу, что в первого "Петьку" играли... многие. Игра стала хитом благодаря бесподобному юмору, неплохому сюжету и, конечно же, истинно народным главным героям. Вышедшая пару месяцев назад вторая часть "Петьки", благодаря профессионализму разработчиков, придумавших увлекательный сюжет, была принята благосклонно, хотя, по сути, стала всего лишь add-on'ом. А вот какая судьба ждет "Штырлица", сказать непросто.

А в чем, собственно, дело?

Памперс - Тампаксу.

- У Тампакса есть шанс вернуть вконец утраченное доверие Памперса. Из достоверных источников в Берлине Памперсу стало известно, что верхушка Рейха приступила к вывозу золотого запаса Германии. Золото будет переправляться в банковские подвалы Цюриха и Берна в виде золотого бюста любимого вождя товарища Гитлера. Тампаксу надлежит доставить любимый бюст в расположение командования. Для связи на передовую прибывает агент "Лодочник". Тампакс узнает Лодочника. Конец связи.

Это есть сюжет и предыстория в одном лице, взятая (дословно) из интродукции игры. От бравого разведчика Штырлица – Героя Советского Союза и просто отличного парня, требуется разыскать пропавший бюст любимого Фюрера.

Задуман был "Штырлиц" как пародия на "17 мгновений весны" – с всенародно любимым героем анекдотов в главной роли, лихо закрученным сюжетом, искрометным юмором... Но, увы, вместо всего этого планировавшегося великолепия получился просто "квест". Поясню: слово "квест" употребляется в ругательном смысле, когда хочу сказать про адвенчуру с посредственным сюжетом и странными головоломками.

Пойди туда... Принеси то... Используй по назначению...

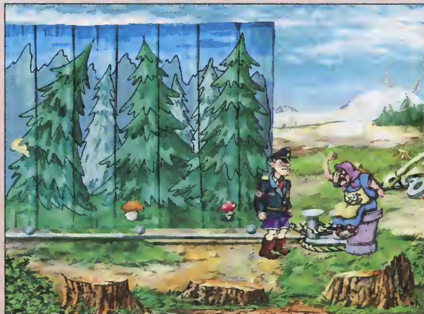
Самое обидное то, что изначальная идея была просто замечательной – советский разведчик, преодолевая массу препятствий, стремится к благородной цели – неважно какой, главное, чтобы играющим было весело. Но из этого благого намерения вырос *квест* – линейный, с простенькой сюжетной линией, плохими паззлами, которые решаются перебором, и, что самое грустное, довольно скверным юмором.

Вот, например, разговоры. Здесь они не значат ничего. Ни-че-го. От играющего вовсе не требуется выбирать фразы, да еще и *думать* при этом.

Сюжетная линия выглядит надуманной. Если в "Петьке", например, можно было без особых напрягов догадаться, что для того, чтобы выкурить анархистов-алкашей из бани, следует запустить туда пчел, а табак для пасечника не мог добыть только ленивый, то в "Штырлице" ситуация диаметрально противоположная. Пример: нужно весло. Весло, естественно, в руках у статуи, гипсовой. Причем расколотить ее или совершить какое-либо иное *логичное* действие нельзя. И что тут нужно предпринять? Смотрите и ужасайтесь: сперва, пардон, помочиться на статую, потом надеть на нее противогаз! Гипс со статуи опадает, а она, в свою очередь, оказывается не совсем статуей, после чего вручает вам вожделенное весло и запрягает на дальнейшие подвиги.

Или вот еще. Дверь в чрезвычайно важную землянку загораживает некий козел (в прямом смысле). Оказывается, для того, чтобы бороться с ним на равных, нужно отрастить себе рога. Сделать это очень "просто": лепим снеговика, присобачиваем ему две морковки в качестве носа и... гхм-гхм... не совсем носа, после чего оставляем наедине с резиновой подружкой Штырлица. После их совместного досуга у доблестного разведчика в нужные моменты (каковой будет только один) вырастут рога, и он сможет озадачить злобного козла.

Подобная "сюжетная линия" дарит вам радость (или иные эмоции) на протяжении всей игры. Идем куда глаза глядят, собираем все, что только можно поднять. После чего думаем, что бы с этим чем-то сделать. Как правило, додуматься до многого не получается и начинается тупой *перебор вариантов*, который и приводит к решению головоломок. Очень много попадается "обманок" – объектов, которые выглядят как активные, но с которыми



Нарисованный Брянский лес и злая Баба-Яга

■ Пока Штырлиц не согнется от удара по я@№$м, он не сможет войти в бункер, который потом окажется "Припрыжкой". Очень логично?

ничего нельзя сделать. Угадайте с трех раз, что происходит с игроком, когда он в течение десяти минут слышит сообщение о невозможности действия раз этак тридцать? Догадались?..

Сюжет довольно бессвязный. Ну, то есть вы встречаете кого-то под конец уровня, а он вам и говорит что-то вроде "иди-ка ты вон туда, там будет такой-то и такой-то, делай, что он скажет". Это, извините, не сюжет. А просто надуманный повод, чтобы заставить игру продолжиться. Как в "Санта-Барбаре" и ей подобных сериалах – только с одной напастью справились, как тут же другая подоспела, а там и третья... И понеслась!..

Тем, кто попытается возразить, что и "Петька" в этом смысле был не идеален, возражу. "Петька", во-первых, был логичнее, во-вторых, "обманок" в нем было меньше, а в-третьих, там действительно классный юмор. В отличие от "Штырлица".

Лопата. Ха-ха-ха!

С прискорбием (и это не шутка, мне действительно очень жаль) сообщаю: пародия на культовый фильм получилась не очень. Да, поначалу местами даже неплохо, вроде кабака с названием "Припрыжка", в котором сидит официантка, постоянно строчащая что-то на пишущей машинке. Но кабак взят из анекдота, а "придумать" (aka взять из фильма) официантку не так уж сложно.

Юмор... Когда Штырлиц пишет на стене сортира "здесь был Максим" [*очевидно, Исаев – прим. автора*], не смешно. Когда наш разведчик доблестно открывает пожарный кран и из него, прошу прощения у дам, игриво выпархивает на крылышках прокладка, это глупо. И пошло, потому что затем эту самую прокладку надобно отдать Бабе-Яге, дабы она стала чуточку добрее и позволила пройти сквозь лес (нарисованный). Подобный "тампаксно-туалетный" юмор кого-то, может, и прикалывает, но меня – нет.

Да, вот еще: при невозможности совершить какое-либо действие голос за кадром беспрерывно жужжит что-то на тему "бла-бла-бла, подумал Штырлиц", типа как фильме. Фраз мало, юмор в них плоский. И поэтому раздражение от тупости и вопиющей алогичности паззлов только усиливается.

Хоть и надоело сравнивать с "ПиВИЧем", однако деваться некуда: в "Петьке" юмор *цельный*, а в "Штырлице" – куча андеграундных приколов, которые взяли и смешали. Получилось забавно и скчно одновременно.

Похвалить, что ли, чуть-чуть...

Ругать движок "Штырлица" невозможно по определению – все действительно *красиво*, даже очень. Вот к чему нет ну абсолютно никаких претензий. Смотрите на картинки и наслаждайтесь.

Звук тоже хорош. Хорошо поставленные голоса актеров, причем не тех "актеров", что подвизаются в Фаргусе, а настоящих профи. Не понравилось мне в озвучке только одно – фраз "маловато будет".

Музыки в reviewable beta-version, что нам выдали в "Буке" (когда я пишу эти строки, игра готова еще не на все 100%) нет вообще, но помня про "ПиВИЧей", можно утверждать: не напортачат. За музыку можете быть спокойны.

И еще чуточку дегтя

Совсем чуть-чуть. Интерфейс. Если промахнуться и кликнуть на объект или выход с локации, то Штырлиц произведет все запрограммированные разработчиками манипуляции, что бы вы ни нажимали после этого. Проще говоря, отменить действие невозможно, и это единственное нарекание к интерфейсу.

Не катит

Чем отличается хорошая адвенчура от не очень хорошей? В хорошей, когда долго бьешься над чем-нибудь и вдруг находишь решение, думаешь: "Е-мое, ну как же я раньше-то не догадался!", а в плохой: "Блин! А что-нибудь более тупое, значит, придумать не смогли!". Так вот, "Штырлиц" относится ко второй разновидности игр. Возможно, причина в том, что к сюжету SKIF не имеет никакого отношения. Тем не менее, осмелюсь предположить, что хорошие продажи будут и "Штырлиц", окупится, хотя связано это будет не с качеством данной игрушки, а с успехом "Петек".

■ Морг. Бабулька кормит червей. Любит она животинок, причем на протяжении всей игры

P.S. Единственное, что вызвало улыбку (а местами даже и смех), так это финальный ролик. Точнее, даже не сам ролик, а звучащая в нем песня – супер-обработка "Я прошу, хоть ненадолго..." из фильма. Так мощно фальшивить, наверное, не смогу даже я. Получилось действительно классно.

Игровой интерес	●●●●●●)))))
Графика	●●●●●●●●●)
Звук и музыка	●●●●●●●●))
Сюжетная линия	●●●●))))))

Рейтинг 6.6

Время освоения: до 5 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Андрей Алаев

The Forgotten: It Begins

Жанр	Adventure
Издатель	Dreamcatcher
Разработчик	Ransom Interactive
Требуется	Pentium 133, 16Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 266, 64Mb RAM Windows 95, 98

Я всегда считал и буду считать, что с активным появлением графики адвентюры стали тупеть, и процесс этот неудержимо продолжается и дальше. Но все же грустно видеть еще одно подтверждение столь пессимистичного взгляда на вещи. А что тут поделаешь – иначе расценить эту поделку нельзя. Впрочем, разберемся чуть подробнее.

Мыльные намерения

Собственно, у разработчиков были довольно-таки благие идеи. Они намеревались создать эдакую многосерийную адвентюру, раскручивая сюжет не постепенно, а сразу. То есть уже в первой части, в этой самой It Begins, были предусмотрены загадки, решить которые возможно только с помощью предметов из более поздних серий. В общем, идея довольно-таки свежа и любопытная, хотя как, опять же, они ее собираются реализовать – неясно. Вот не отличит человек головоломку, не решаемую в этой части, и будет ломать над ней голову почем зря.

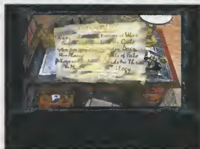
Да и сюжет, в общем, не так уж плох, хотя чувствуются явные заимствования из Curses. Все злоключения главного героя построены вокруг мистических артефактов, которые впервые изготавливали ангелы и демоны. Это особый род карт, вроде карт Таро, дающий магические силы. Те, кто собирает такие артефакты, называются "коллекционеры". Главная задача коллекционера – не слишком высовываться, а не то всякие ангелы с демонами его и самого коллекционировать начнут.

Но сразу следует разочарование: завязка банальна до безумия – амнезия или некое ее подобие. Ищете вы некоего Ричарда Халибертона, и сами не знаете, друг ли он вам на самом деле.

Страшно и ужасно

Игра активно пытается нас запугать. Для этого применен огромный набор стандартных клише – скелеты, ночь, улица, фонарь, аптека (вы будете смеяться, но все это я не для красного словца перечислил!). Этот милый набор расположен в Новом Орлеане, со всеми вытекающими отсюда ссылками на вудуизм. В тех редких случаях, когда игра обращается именно к собственному миру, к этим таинственным картам, все еще ничего. Но в прочих случаях (их большинство) совершенно не страшно. Смешно разве что.

Смешно и, увы, грустно. Потому как уровень головоломок весьма низок, и оригинальностью они отнюдь не страдают. Я, конечно, понимаю, что сказать нечто новое в жанре графических адвентюр крайне сложно, но в данном случае никто даже и попыток таких не делал. Вот и верь после этого в светлое будущее жанра.



Хотя все же It Begins изрядно пугает. Чудовищными тормозами, просто колоссальными. Но можно ли ожидать иного от игры, построенной вокруг убогого QuickTime? Правда, надо признать, что все довольно симпатично, и фанаты Миста, буде таковые обнаружатся, протащатся по полной программе. Но всякий раз, как я припоминаю процесс длительной подгрузки очередного кусочка локации, меня охватывает суеверный ужас перед могучими силами Вуду. Однозначно, эти силы были задействованы при создании The Forgotten в немалых количествах.

Никакие колдуны Вуду не помогут The Forgotten. Создатели планируют выпустить еще с десяток подобных поделок, причем перейти на DVD и объединить все это в единое действо. Гм... Возможно, я никуда не годный маркетолог, возможно, я и в играх ничего не понимаю, я, может, и думать-то не умею вовсе... Но мне почему-то кажется, что Forgotten будет быстро и безболезненно предан забвению. В полном соответствии с названием.

■ Винный погреб – место, безусловно, нужное. Горе заливать – самое то

Игровой интерес	●●●●○○○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
???	●●●●●●○○○○

Рейтинг 5.4

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Chaos Mage

Ultima 9: Ascension

Жанр	RPG
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Origin
Требуется	?
Рекомендуется	Pentium III 500/64

Конец вечности

Не успел "Навигатор" опубликовать preview по Ultima 9: Ascension, как этот игровой долгострой подошел к концу. Заключительная часть третьей трилогии (хорошо сказано! солидно!) приключений Аватара наконец-то с нами. Ура! Теперь самое время разобраться, что же мы в результате получили.

Аватар, это воплощение (прямой перевод слова) Восьми Добродетелей (а именно: Чести, Доблести, Духовности, Честности, Правосудия, Скромности, Сострадания и Жертвенности) на протяжении предыдущих игр серии отражал атаки сил зла на мир Британия (Britannia), которым правил Lord British (alter ego создателя всей серии Ричарда Гэрриотта). В Ultima 7: The Black Gate Аватар впервые столкнулся со своим теперешним врагом – могущественным демоном Guardian'ом, который мечтал присоединить Британнию к огромному списку покоренных или уничтоженных им миров. Те, кто играл в Ultima Underworld 2, имели возможность посетить некоторые из них и могут себе представить, что станет с Британнией, если никто не встанет на пути коварных планов демона. Как и в предыдущие восемь раз, все это предстоит разгребать Аватару, то есть нам с вами.

Очередная аватара... Лары Крофт?!

Мы снова в Британнии. Можно ли представить себе более многострадальную страну (за исключением нашей, конечно)? Уж ее спасали-спасали, пасали-спасали... и всякий раз от чего-то нового. Но теперь нам обещают последний бой, который "трудный самый". Дальнейшие события будут происходить где-то совсем в других местах: "И не вернешься ты ни в Британнию, ни на Землю". Что ж, выбирать не приходится. Путешествие в один конец мы начинаем на Земле, в доме Аватара (обратите внимание на плакаты Longbow и Ultima Online на стене). С одной стороны, это неудивительно, поскольку и Аватар, и Лорд Бритиш некогда были землянами. Но с другой... Конец Ultima VIII: Pagan недвусмысленно указывал, что Аватар на Землю не попал. Каким образом разработчики умудрились так круто развернуть сюжет – неясно.

Но примем все как данность – Земля так Земля. Это что-то вроде тренировочной базы, где вы должны собрать необходимые в путешествии вещи и где вас шаг за шагом обучат тонкостям управления (нечто подобное было и в System Shock 2). Освоившись с управлением, можно идти к гадалке, где вам предстоит выбрать одну из Добродетелей, которая определит дальнейший путь персонажа. Именно так в Ultima 9 происходит выбор класса (см. врезку). Надо сказать, что почти вся игровая механика подобным образом скрыта от глаз игрока.

Дальше как обычно – moongate переносит нас в Британнию, и Земля остается позади. Навсегда. Прибыв на место, мы убеждаемся, что все плохо. По миру шествует Зло. Восемь ужасных колонн вознеслись к небу из восьми подземелий, и в недрах каждого из них скрывается один из Знаков Порока, в которые злая магия Guardian'а превратила восемь украденных из музея истории Рун Добродетели. Страна, как и следовало ожидать, погружена в хаос. Что-то заставляет людей совершать поступки прямо противоположные их обычным делам. Мэр города Британния (известный доселе своей благотворительностью и состраданием) высылает бедных и больных на поселения в болота Paws. Туда же, в полном соответствии со своим новым законом, он сослал собственную заболевшую дочь! Да что там, даже старый друг Аватара, Иоло подался к прислужникам Guardian'а в организацию, известную как Wyrmguard... Тут и слепому станет ясно, что без Guardian'а вся эта катавасия не обошлась. Недаром время от времени мы слышим его издевательский хохот.

Итак, с сюжетом все более или менее понятно. Классическое fantasy, традиционно высокого для всей серии Ultima качества. Поскольку игра проходит в детально проработанном мире, известном многим RPGшникам, элемент узнавания добавит им немало положительных эмоций.

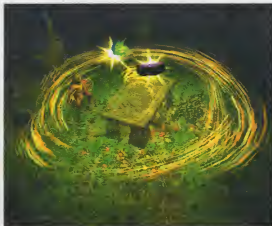
Теперь разберемся с движком. Да... Тут, конечно, надо позвать эксперта по крофтоведению тов. Подстрешного, но некоторая *внешняя* схожесть с похождениями Лары К. сразу бросается в глаза даже непосвященному. Большую часть времени мы проводим, любуясь на нашего героя со спины, хотя можно включить и режим обзора. Кроме того, игра сильно перегружена puzzle-solving'ом типа "дерни за веревочку – дверь откроется". Уже во втором донжоне меня это начало постепенно доставать, в третьем – просто бесить...

Зелья

Цвет	*Эффект*
Black	Temporary Invisibility
Blue	Mana Breath
Green	Poison!
Orange	Mana Boost
Purple	Temporary Invulnerability
Red	Cure Poison
White	Infernal Armor
Yellow	Healing

То ли еще будет! Хотя следует признать, что все задачи успешно решаемы и очень редко требуют от игрока высокой скорости реакции. В большинстве случаев, как это ни удивительно, необходимо думать.

Однако элементы аркадности в U9 не слишком велики. Печальный опыт



Ultima 8: Pagan не пропал даром. Не нужно долго и мучительно рассчитывать прыжки, достаточно указать курсором (он должен быть желтым или зеленым) на нужное место и нажать пробел – приземление в заданную точку гарантированно. Примерно так же упрощено сражение. Выбрав противника, можно, не беспокоясь о прицеливании, заclickать его до смерти. Печально, но что поделать – издержки игры в реальном времени. Кроме того, на мой взгляд, неудачно реализовано плавание, а плавать приходится много, долго и, в том числе, *под* водой.

Снаружи и внутри

Графика Ultima 9 покоряет с первого взгляда. Текстуры реалистичны. Лица персонажей не статичны – в игре реализована мимика (чего я не видел до сих пор ни в одной RPG), их движения естественны и замечательно подходят к текущей игровой ситуации. Освещение, эффекты магии безупречны. А посмотрите на небо! Облака и солнце днем, луны и звезды ночью создают полный эффект присутствия в мире. На потрясающее буйство красок во время заката солнца нельзя не залюбоваться. В играх серии и раньше присутствовали погодные эффекты, но теперь они реализованы на принципиально новом уровне. Туманы, дождь и гроза – все это добавляет реализма в и без того вполне реальный мир. Впрочем, у этого великолепия есть и оборотная сторона. Да, конечно, подобное качество графики должно повышать аппаратные требования, но ведь *не до такой же степени*! Internet забит криками об этом. Лично мне игра в Ultima 9 на рекомендованной конфигурации живо напомнила о том, как я играл в Daggerfall на 486 компьютере. Особенно не повезло владельцам TNT-видеокарт. Подождем обещанного патча.

Игровой мир тщательно спроектирован. Конечно, донжоны, как обычно, выглядят полосой препятствий для приключенцев, но это издержки жанра. А с городами и селами дела обстоят совсем по-иному. В них действительно можно *жить*, они логичны и непротиворечивы. Несмотря на значительное уменьшение размера городов по сравнению с прежними играми серии, приятно пройтись и полюбоваться знакомыми местами.

Путешествия по Британнии сопровождаются недурной музыкой, желания отключить которую у меня ни разу не возникло. Кстати говоря, почти все настройки осуществляются через журнал, объединивший под одной обложкой все, что нужно настоящему искателю приключений. Листая его страницы, вы найдете не только Save/Load, управление звуком и качеством графики, но и краткую историю Британнии, дневник Аватара (туда заносится вся важная игровая информация, как и в Baldur's Gate) и даже местный монстрятник.

Есть в журнале и страничка с параметрами персонажа, но первое знакомство с ней вызывает у заядлых RPGшников шок. Где статсы? Где экспа? Где уровни, наконец?! Экспы (в ее явном виде) нет. Как не повезло манчкинам, как повезло нам! Вместо роста уровней нам дают возможность повысить свои характеристики в строго определенных местах, первый раз такая возможность дается после восстанов-

Кем быть? Каким быть?

Отвечая на семь вопросов гадалки, необходимо трижды выбрать Добродетель, соответствующую нужному вам классу. Остальные ответы не будут иметь значения.

Добродетель	*Класс*	*Усиление параметров*
Honor	Paladin	Сила, Интеллект
Valor	Fighter	Сила
Spirituality	Ranger	Сила, Подвижность, Интеллект
Honesty	Mage	Интеллект
Justice	Druid	Подвижность, Интеллект
Humility	Shepherd	параметры не изменяются, но герой сразу получает Crook of Charming
Compassion	Bard	Подвижность
Sacrifice	Tinker	Сила, Подвижность

ления Shrine of Compassion. Сдается мне, что восстановление восьми часовен и заменяет собой экспу и уровни, и уж точно, что каждый ритуал очищения открывает доступ к новому кругу магии. В общем, как и в случае с System Shock 2, мы имеем дело со скрытой экспой, хотя здесь она носит еще менее явный характер.

Существенное влияние на игровой процесс оказывает *карма*, отчасти заменяя собой набор опыта. Чем больше добрых дел совершает Аватар, тем больше его магический потенциал – запас маны. Обратное тоже верно. Попробуйте порубить мечом ни в чем не повинных прохожих, и указатель маны сразу же начнет падать.

Пару слов о сюжете. Хотя мир огромен и непрерывен и, казалось бы, можно пойти куда глаза глядят, не все так просто. Игрока успешно и ненавязчиво загоняют в рамки. Сюжет до определенного этапа выглядит более или менее линейным, но интересным и захватывающим. И только после восстановления Shrine of Honesty свобода передвижения значительно расширяется. В общем, уж что-что, а сюжет в U9 на уровне. Другого я и не ожидал, хотя седьмая часть мне все же нравится больше.

Ultima 9 претерпела некоторые изменения в игровом процессе по сравнению с предыдущими играми. Как и в Ultima 8, Аватар бродит по Британнии один. Его старые боевые друзья живы и почти здоровы и предпочитают не участвовать непосредственно в текущем мероприятии по спасению своего мира. Как справедливо заметила одна волшебница из Moonglow, Аватар приучил народ Британнии, что он один справится со всеми проблемами – нечего волноваться по пустякам. Изящное обоснование одногеройности, не находите?

В пути наш герой будет вынужден поправлять здоровье исключительно волшебными зельями и магией по одной простой причине – отдыхать в U9 нельзя. Это стало моим самым большим разочарованием в игре. Хотя, нет. Самое большое разочарование наступило, когда я понял, что жемчужина занимает в inventory ровно столько, сколько и кольчуга. Иначе говоря, все предметы до единого занимают по одному слоту, примерно как в Baldur's Gate. Помните: мешки – самые ценные предметы в Британнии!

Претерпела изменение и система магии. Появились т.н. Linear Spells – очень простые заклинания, напоминающие мне *cantrip* из AD&D. Они изначально присутствуют в вашей книге заклинаний и не требуют маны для сотворения. Остальные заклинания вам предстоит выучить. Этот процесс называется Spell Binding и требует свиток с заклинанием, необходимые реагенты и специальную пентаграмму. Впрочем, поиграйте сами, и вам все подробно расскажут... На первый взгляд это слишком сложно, но зато вы *чувствуете*, как сами творите заклинание, а не просто выбираете строчку с именем заклятья из списка. В своей волшебной книге Аватар может найти все необходимое для этого процесса, например, описание рун и материальных компонентов заклинаний.

Так что же мы имеем? К какому жанру отнести Ultima 9: Ascension? В ней сочетаются элементы нескольких жанров: есть некоторая доля action, чуть-чуть (как всегда в Ультимах) adventure. И все же это настоящая ролевая игра. Не получили опыта за убийство гигантской крысы? Не беда. Пусть вас не пугает непохожесть на другие RPG. Ведь главное – возможность отыграть роль. И она, эта самая возможность, нам предоставляется.

Напоследок

Вот вам несколько недокументированных команд. Нажав "K", можно переключать игру в режим обзора от первого лица и обратно; кнопка "M" делает то же самое, но только пока она нажата. Ответы в диалоге выбираются не только щелчками мышки, но и цифрами. Открыть книгу заклинаний можно на любой странице: ноль соответствует Linear Magic, а цифры 1-8 – восьми кругам магии. При помощи Shift+Q и Shift+E можно настроить показ элементов управления.

Игровой интерес ●●●●●●●●●◗
Графика ●●●●●●●●●◗
Звук и музыка ●●●●●●●●●◗
Сбалансированность ●●●●●●●◗○○

Рейтинг 8.6

Время освоения: один час
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно

Akuma

Виктор Гаврилов

Жанр	RPG / Action
Издатель	JC Research
Разработчик	JC Research
Требуется	Pentium 90, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166
Multiplayer	Интернет и LAN

Раз-два, раз-два, горит трава,
"взы-взы" - стрижает меч.
Ува, ува!
И голова барабардает с плеч.
Льюис Кэрролл, "Бармаглот"

Трое идут по пустынной заброшенной местности. "Ку-ку, ку-ку" - слышен крик невидимой кукушки. Вдруг появляются синие отвратительные демоны. Пара щелчков мышки – и местность оглашается воплями "Кийа!", рыком, звоном оружия и звуками ударов чем-то тупым по чему-то пустому. Через пару минут все стихает. И снова – пустынная местность и одинокое кукование. А когда-то эти пустоши были заселены.

Перед нами Akuma, еще одно подражание Diablo, которая в свое время пришлась по душе и любителям RPG, и приверженцам action. Одновременно игра немного напоминает "Аллоды", поскольку управляете вы не одним персонажем, а целыми тремя. Однако, в отличие от "Аллодов", здесь нельзя менять исходный состав команды. Ничего нового игра в себе не несет. Сходство с Diablo только ухудшает общее впечатление, подобно тому, как убого смотрится невзрачная репродукция рядом с картиной мастера.

Как и в Diablo, ваша цель – порешить демонов. Повелитель всех демонов Акума задумал извести человечество и открыл великое множество дьявольских порталов, через которые нечисть проникает из Подземелья в наш мир. Ваши персонажи наделены силами, необходимыми для ликвидации этих лазов, и призваны на борьбу с Акумой во имя спасения рода человеческого.

Мы уже упомянули, что игра немного похожа на "Аллоды". Это подкрепляется и тем фактом, что путешествия Кровавой Троицы (так называется ваша команда, звучит устрашающе, не правда ли?) не ограничиваются одной деревней и Подземельем. Вам придется изрядно побродить по миру, прежде чем вы спуститесь в Подземелье.

Уничтожение нечисти, лезущей из открытых порталов, – ваша первоочередная задача и цель. Для этого авторы игры, не особо задумываясь, создали некоторое количество рядовых демонов, приправили парой десятков боссов и, пожалуйста, – блюдо готово. Бой при рассмотрении с близкого расстояния весьма напоминает свалку. Мелькают руки, ноги, оружие разного вида и размеров, и не разберешь - кто, куды, кого и как.

Потом суматоха стихает, и остаются хладные трупы. Если в вашей команде есть потери – не беда. Воскресить своего товарища - не проблема, соответствующее заклинание с самого начала игры доступно любому из героев. Разобравшись с живыми и мертвыми, вы начинаете собирать урожай.

На земле порой остаются весьма странные предметы. Например, огненные шары. Поднимаете их и кладете в свой рюкзак. Собрав результаты нелегкой работы, можно заняться экипировкой персонажей. Лишние предметы продаете, нужные покупаете, на завалявшиеся деньги тренируете заклинания. До боли знакомая процедура, не так ли?

Некоторые предметы экипировки вызывают легкое недоумение в соотношении названий. Читаешь: "Doubleblade", и думаешь: "Ага, во какое двулезвийное оружие я нашел!". Ан нет. Оказывается – всего лишь обоюдоострая ковырялка, ничего особенного. Размеры некоторых клинков тоже заставляют задуматься.

Дабы не превращать игру в обычное избиение монстров, создатели озаботились и квестами. Все они очень напоминают задания из Diablo: пойди туда, найди то...

Графика в игре не блещет. Непрофессиональной ее не назовешь, но кукольные лица персонажей, какие-то неживые монстры и странная картинка-заставка, на которой изображена ваша Кровавая Троица, смазывают впечатление, особенно, когда все это невольно сравниваешь с... Diablo, естественно. А если приплюсовать еще и отсутствие оригинального сюжета, то игра может показаться совсем скучной. Хотя, конечно, периодически поиграть в нее для того, чтобы убить время, все-таки можно.

Игровой интерес ●●●●● ○○○○○
Графика ●●●●● ○○○○○
Звук и музыка ●●●●● ○○○○○
Сбалансированность ●●●●● ○○○○○

Рейтинг 5.0

Время освоения: 5 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести указанные выпуски "Навигатора Игрового Мира", а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 1, 2, 3." и спецвыпуск "Might & Magic".

Навигатор игрового мира

№ 7'97

№ 8'97

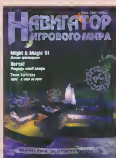
№ 1'98

№ 2'98

№ 3'98

№ 4'98

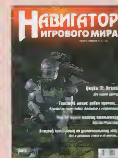
№ 5'98


№ 6'98

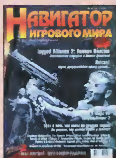
№ 12'98

№ 2'99
№ 2'99 + CD

№ 3'99
№ 3'99 + CD

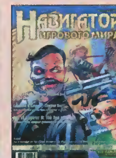

№ 4'99
№ 4'99 + CD

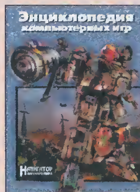
№ 5'99
№ 5'99 + CD

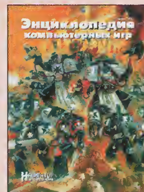

№ 6'99
№ 6'99 + CD

№ 7-8'99
№ 7-8'99 + CD

№ 9'99
№ 9'99 + CD


№ 10'99
№ 10'99 + CD





Для этого нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу 123182, Москва-182, а/я 2;
- или по электронной почте novigat@oho.ru.
В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.

Стоимость каждого экземпляра – 20 рублей без компакт-диска и 32 рубля – с компактом,
Стоимость "Энциклопедии Компьютерных Игр. Выпуск 1, 2, 3." – 35 руб. Стоимость спецвыпуска "Might & Magic" – 20 руб.

Доставка – по почте, наложенным платежом.
В заявке обязательно укажите почтовый индекс и Ф.И.О.

Родион Романович, Дмитрий Смыслов

Orcs: Revenge of the Ancient

Жанр	RTS с элементами RPG
Издатель	Sierra Studios
Разработчик	Berkley Systems

Еще недавно эта статья собиралась торжественно занять пару полос в лучшем из разделов - стратегическом. Но вследствие трагического стечения обстоятельств... Короче, однажды я решил наведаться на сайт Сьерры, и очень удивился, не обнаружив там странички "Орков". Точнее, страничка-то была. Под арт-воком из игры там красовалась лаконичная запись. Дословно переводить ее не буду, но смысл был примерно таков: "Всем спасибо, все свободны. Зоопарк закрывается". Кратко и жестко. Наповал. Никаких причин, оправданий и прогнозов. Оправившись от крупноочагового инфаркта и обсудив проблему с BIB'ом, я сел затачивать превью под нужды рубрики killed ware.

"Ну, наконец-то!" - думал я и немедленно переносил свои мысли на бумагу. - "Если хотите, можете поставить "восклицательный знак в периоде" (!,[!]). Немногие вещи способны вызвать во мне, у которого именной топор (сам Ф.М. подписывал) по локоть в крови и мозгах сильно подешевевших нынче старушек, эмоции, заслуживающие такого знака. К наиболее уважаемым мною из давно почивших стариканов относится не только Федор Михалыч, Заратустра и изобретатель калькулятора "Электроника МК-69" (как же его... эх, отрицательно сказывается циничное отношение к любимому делу – нет того волнения, вдохновения и дрожи в атлантопяточном суставе, как, знаете, в первые разы - на бедной моей памяти... Только фраза: "Я тут это... заклад принес..." еще цепляется за помутневшие извилины. И ведь до сих пор дверь открывают! Ах, бесконечно милые старушки! Ах.), на котором я в свое время играл в городки, но и один из немногих толковых англичан, известный по аббревиатуре Дж.Р.Р.Т. Почему-то до сих пор получалось так, что игры, создаваемые по книгам отца фэнтези, давали на выходе ничтожно малую мощность и неспособны были долго освещать изнутри монИтор. Сейчас за дело взялась Sierra, и поэтому я верю... Я действительно верю." - чувствуете, каков был накал эмоций. Теперь я уже не "верю". Я опустошен и сломлен.

И только посмотрите, как хороша была завязка:

Из ненаписанного Толкиеном

Стремительное действие игры будет развиваться (*теперь уже не будет*) в моем любимом месте и в любимое время: Средиземье, на которое пала тень Саурона; но Гондор еще стоит, и никто не способен предсказать развязку. Короче, те самые события, что так мастерски иллюстрированы во "Властелине Колец". Описывать книжную ситуацию подробнее я считаю преступлением, за которым просто обязано последовать наказание, и вообще плагиатом. Нет, нет в природе людей (и не было никогда), не читавших Дж.Р.Р (для тех же, кто все-таки не, вопрос о принадлежности к нашему потешному роду встает во всей своей, так сказать, извечной остроте). Поэтому сразу о конкретике, произошедшей из воображения авторов проекта.

Итак, мастера наводить дисциплину Назгулы отбыли на север с неизвестной целью. Властелин, хоть и Темный, не может уследить за всем сразу, и в собираемых под знамена рядах начались легкие волнения. Для приведения дисциплины в чувство срочно назначается Лейтенант Барад-Дура, названный при рождении Mouth of Sauron. Одной из его задач является формирование элитарных боевых групп, состоящих из высококвалифицированных в вопросе членовредительства Урук-Хайев, здоровенных и страшных в бою примерно как отечественная морская пехота. Вы, почетный ветеран битвы при Дол-Гулдуре, назначаетесь капитаном Урук-Хайев; задача состоит в том, чтобы собрать полнокровную банду и начать наводить порядок в далеко не спокойном регионе. Жизнь осложняется претензиями со стороны конкурирующих кланов, постоянно совершающих вооруженные нападения на ваши лагеря и линии поддержки; надо бы выяснить, что за уро... что за сила стоит за этими антипатриотичными поползновениями. Кроме того, в округе партизански пошаливают злобные Итилийские Рейнджеры - люди из Гондора, которые отлавливают небольшие отряды благородных орков в темном лесу и безжалостно их уничтожают. Необходимо определить дислокацию их базы и, наведавшись в гости, раз и навсегда пресечь эту подрывную деятельность в стиле Че Гевары и его друзей Неуловимых Мстителей.

Будни капитана Урук-Хайев отягощены не только перманентными военными действиями, но и необходимостью проявлять черчиллевскую осмотрительность и чутье в условиях крайне нестабильных внутренних отношений: коварных интриг, подсидок и разборок с другими начальниками. Описываемые в пресс-релизе ситуации наводят на аналогию со временами правления Лучшего Друга Радистов. Если вы будете слишком упорно отмалчиваться в ответ на дипломатичные предложения коллег – Харадримов, Пиратов Умбара или Темных Нуменорцев, вас немедленно объявят врагом Мордора и... последствия не замедлят последовать. Однако, если кто-то один из них станет чересчур надоедлив в своих попытках настрочить жалобу, вам даже не надо будет искать повод для карательного визита. В политике Мордора сила определяет правоту; впрочем, слово "Мордор" здесь не критично.

Большая дорога сюжета сначала будет как бы одна, но в то же время разделена на множество непараллельных и порой перекрещивающихся изогнутых тропок варьируемой ширины (то бишь значимости), а в конце, возможно, и вовсе разветвится на несколько магистралей шириной со МКАД. Различные действия, которые, так или иначе, необходимо скормить геймплею, можно производить в относительно произвольном порядке. Пример? Извольте: та же ситуация с укрощением воинствующих кланов. Истребив диссидентов в начале игры, вы избавите себя от проблем на более поздних стадиях. С другой стороны, достаточно устрашив бандитов одним-двумя кровавыми рейдами, вы сможете в будущем собирать с них дань, в пресс-релизе именуемую "взяткой". И без слов ясно, как в зависимости от выбранной вами альтернативы сформируется/изменится отношение Mouth'a of Sauron.

Но самое интересное начнется не раньше, чем вы достигнете полного, казалось бы, благополучия и даже процветания. Тут-то и выяснится, что в рядах таких безмерно преданных вам и Саурону Урук-Хайев существует заговор; его участники выполняют чьи-то тайные указания, происходящие, очевидно, вовсе не из Мордора. Проведенное расследование показывает, что их источником является доселе не проявлявшая себя

сила – отступник и мессия, гений среди орков, владеющий тайными знаниями Урук-Най, называющий себя Древним. Он объявил, что является Unbound'ом, Орком из орков, чье имя повторялось в легендах поколений. Под зтим соусом Древнему удалось привлечь на свою сторону множество орков, готовых идти за ним даже против всемогущего прислужника поверженного века тому Моргота. Игра ставит вас перед жесткой необходимостью выбора; вероятно, окончательного? Черта с два, ехидно шепчут сценаристы, мы тут не зря хлеб едим и Толкиена с детства читаем. Откуда-то из теней за Средиземьем наблюдает третья сила, возможно, гораздо более неостановимая и могущественная, нежели холопы Sauron и Unbound. Не исключено, что сами валары не догадываются о ее существовании... Что дальше? Lord of the Rings II?

Не знаю, как для вас, а для меня сюжет в игре, мотивирующей свое существование миром (или вселенной, как зто сейчас правильно выражаются) Сильмариллов, Моргота и Гиль-Гзлада, важен невероятно. Если даже произойдет полный провал с графикой, интерфейсом и, самое худшее, геймплеем, мне не будет стоить труда сыграть в Orcs ради распутывания изящных нитей крепкой и логичной паутины сюжета. И все же попробуем посмотреть, что там у нас с гемплеем...

А какой был геймплей, какой геймлей..! Это же прямая конкуренция Warcrafy'у могла получиться...

Йота инфы в реальном времени

Со слов авторов, это будет RTS с элементами RPG. Радует сторона, с которой авторы подошли к игровой концепции. Да, вам придется строить базу, совершенствовать постройки, тренировать воинов, вести бои, завоевывать новые земли и все прочее, что принято ожидать от любой новой игры зтого жанра. Но при зтом выставлены абсолютно иные приоритеты, механизм развития и т.д. Теперь подробнее. Единственным ресурсом в игре будет золото. На него покупаются постройки и upgrade'ы, им оплачивается тренировка и вооружение воинов. Но авторы говорят, что золото не главное (видать, неплохо живут), а основное внимание должно уделяться кадрам. Интересный акцент для жанра, в котором, в принципе, главное уловить правильную очередность застройки базы и уметь знергично работать мышью. Что же такого в ваших воинах, что они ставятся создателями выше презренного металла?

Каждый из бойцов имеет два вида характеристик: skills (боевые таланты вроде владения определенным видом оружия или умения с наименьшим ущербом для себя что-нибудь накастовать) и stats (физиологические параметры, такие, как сила, ловкость, ум и т.д. по списку). Значение каждого из параметров можно увеличивать путем тренировок. Ничего не известно относительно боевого опыта и его влияния на развитие ваших героев. Также ни слова о том, откуда вообще берутся рекруты для ваших стратегических упражнений. Но, учитывая в какую копейку может вылиться тренировка действительно сильного воина, можно предположить, что в начале уровня или игры (кстати, об уровнях, кампаниях и миссиях тоже ни гу-гу) вам будет дано некоторое количество "исходного материала" - необученных, но подающих надежды молодых орков, из которых предстоит сделать настоящих головорезов, не ведающих страха перед любым противником и идущих в бой с вашем именем на устах. А ваша задача – распознать скрытые таланты каждого из рекрутов, развить их по максимуму и рассчитать процесс обучения с наибольшей отдачей при наименьших затратах. Например, отправить слабых особей потренироваться с киркой и лопатой на ближайший золотой рудник: и ребята при деле, и казна доход.

В строптивых подчиненных придется воспитывать уважение к своей персоне, в случае каких-либо недовольств и жалоб тут же приглашая их в Black Pit, местный карцер. С другой стороны, всегда есть возможность наградить наиболее выдающихся особей, открыв им доступ в Grog Tent. Для чего такие церемонии? Дело в том, что вы не сможете непосредственно управлять войсками на поле боя. Можно готовить их, определенным образом снаряжая, замешивать в наиболее зффективных пропорциях воинов и магов, но во время баталии остается только возможность раздавать громкие приказы... А вот послушаются ли вас – зто вопрос преданности и дисциплины. С увеличением количества удачных для вас боев орки начнут постепенно подбираться к статусу "ветераны"; в конце концов, сформируются злитарные части, беспрекословно подчиняющиеся вам и без проблем выигрывающие схватки с численно превосходящим противником.

Вот одна из новинок тренинга: Combo Builder, служащий для создания в процессе тренировки боевых связок. То есть вы можете придумать для каждого из воинов его зксклюзивные секретные удары, которые, по идее, будут вселять адский ужас в любого врага. Причем, "комбы" можно придумать для противостояния слабому, но верткому противнику или наоборот мощному, но неповоротливому. Количество приемов, которые способен выучить орк, напрямую зависит от уровня его интеллекта, так что помимо "качалки" придется потратиться и на какое-нибудь подобие учебного заведения. Арсенал ваших воинов невелик, но идеологически верен: кинжалы, мечи, топоры да палицы. Действительно, что такое орк с луком? Само собой, не обошлось и без магии, фзнтези как-никак. Причем и магия здесь особенная. Не ждите, что ваши солдаты будут крушить врага fireball'ами, засыпать его молниями и, походя, вызывать элементалов, им это чуждо. Непознанное представлено артефактами, которые увеличивают имеющиеся способности обладателя или добавляют новые. В принципе, и зто верно, орк в мантии и с посохом выглядит, по меньшей мере, необычно, если не сказать больше. Эти ребята привыкли регулировать возникающие конфликты грубой силой. Некрасиво, конечно, но зффективно. Ничего не известно относительно возможности лечить раненых, зато есть абсолютно достоверная информация, что ваши солдаты смертны. Так что следите за здоровьем, не скупитесь на броню и оружие и т.д. Ну а если печальное событие все же произошло, всегда есть возможность взять нового рекрута, и воспитать его "с нуля". Правда, зто стоит времени и денег, так что берегите кадры.

Со скринами на момент написания превью была некоторая напряженка - несколько до безобразия мелких арт-воков и пара маловразумительных скринов из игры. Впрочем, теперь уже неважно.

***

Авторы уже вполне определенно говорили относительно внешнего вида своего детища и системных требований. Естественно, полный 3D с поддержкой всех стандартов ускорения и эффектов. Вид от третьего лица. Подвижная камера, выбор наиболее удобной точки обзора. Для всего этого художества потребовался бы P233-32 при отсутствии акселератора, или P166-32, если с присутствием. Последний абзац пресс-релиза был заполнен полуабстрактными рассуждениями про multiplayer. Времени до окончания проекта вагон и немаленькая тележка (*а сейчас и вовсе - бесконечность*), и в случае появления действительно ценной информации мы тут же поставим вас в известность (не поставим, извините). Так что... точите свои топоры, граждане! (*ну а это, граждане, никогда не помешает. Даже если, скажем, вдруг накроется Diablo 2. Эээ, Костя, ты это... ножикто на место положь. Ну, ладно, ладно, погорячился.)*

История Microsoft

Клаас

"Так что я вполне допускаю, что и руководителям Microsoft (и даже самому Биллу Гейтсу) многое не нравится и в продуктах, и в стиле работы корпорации. И при этом они думают: "Господи, куда же нас эта Windows завела! Мы никак не можем привести в порядок текущую версию, а эти оглоеды (пользователи, конкуренты, партнеры, акционеры, жены, дети и пр.) уже требуют следующую! С каким бы удовольствием мы бы бросили эти ПК и занялись созданием операционных систем для красивых, элегантных компьютеров типа Next!"

Андрей Колесов, "Microsoft как зеркало компьютерного рынка (в том числе и российского)"

В игры интересно играть, иногда занятно читать статьи о них (писать, бывает, тоже), но, как ни крути, они не более чем надстройка. А первым встречает вас базис. Он включает в себя массу всяких вещей, например, надпись вроде "Celeron 333" – это его, базиса, атрибут. Обзорный материал по истории колосса процессорного дела, компании Intel, вы могли прочесть в одном из недавних номеров. Пропустив мимо необъятную толпу производителей "мозгов", видеокарт и винчестеров, мы сразу переходим к следующему объекту массовой компьютерной культуры – безразмерной и вездесущей корпорации Microsoft.

Мы попытаемся пролить свет на историю Microsoft и показать ее истинное лицо с помощью кропотливо собранной из Интернета конкретики, предваряя каждое "откровение" краткой сводкой реальной истории в том виде, в котором она хранится в бездонных архивах компании. Сразу предупреждаем: нас не гнетет бремя ответственности за соответствие или, наоборот, несхожесть любых аспектов, взглядов и фактов с распространенными представлениями о деятельности "МелкоМягких". Однако любые вразумительно изложенные соображения по поводу легко могут стать источником печатной дискуссии – наши почтовые ящики в вашем полном распоряжении.

1975. *Февраль* *Билл Гейтс и Пол Аллен заканчивают работу над BASIC – своим первым языком программирования для ПК – и продают его своему первому покупателю, фирме MITS из г. Альбукерка (шт. Нью-Мексико, США), производителю первого коммерческого персонального компьютера Altair ("Альтаир").*

Уильям Генри Гейтс III родился в 1955 году в Сиэтле, в семье юриста и школьной учительницы. Судьба поместила Билла в престижную частную школу, где открылась его склонность к математике и соответствующие незаурядные способности. Там же произошло знакомство с Полом Алленом – и тот, и другой увлекались фантастикой. Чуть позже в местном вычислительном центре образовался детский кружок, в который немедленно записались Пол и Билл. Интерес к программированию повлек за собой тенденцию к систематическому прогуливанию школьных уроков – все свободное время (а часто и несвободное) ребята щедрой рукой отправляли в пасть вычислительных машин. Перейдя в восьмой класс, Билл впервые приступил к зарабатыванию денег путем создания программ для своей первой alma mater. То есть не то чтобы совсем денег... труд оплачивался машинным временем, которое, в свою очередь, использовалось для новых разработок...

Последний класс школы мистер Гейтс аккуратно прогулял, ибо к тому моменту уже устроился программистом в аэрокосмическую корпорацию TRW и получал 20 тысяч долларов ежегодно.

В 1973 году Гарвард открыл юному Биллу свои ученые объятия; вскоре туда же из Вашингтонского университета перешел Пол Аллен. В Гарвардском университете Гейтс любил слегка почудить: на лекциях делал вид, будто давно знаком с материалом, а потому частенько притворялся, что дремлет. Однако как только из уст профессора звучала информация, которую сознание Билла подвергало сомнению, он немедленно просыпался и начинал подкалывать преподавателя, сопровождая фразы саркастическим смехом. Аудитория, как правило, не разделяла его веселья. Впрочем, он действительно был в лучших отношениях с математикой, чем некоторые из его преподавателей.

Как-то раз, завладев журналом Popular Electronics, Гейтс и Аллен выудили оттуда статью о настольном компьютере Altair, созданном на основе Intel'овского процессора 8080. Машина комплектовалась 4-мя килобайтами памяти, а ее производитель, компания MITS, желала приобрести язык программирования, который позволил бы специалистам работать на "Альтаире".

Хитрецы Пол и Билл немедленно связались с MITS и поведали, что в данный момент располагают отличной версией языка Бейсик, которого, скажем откровенно, у них не было и в помине. Однако, кроме хитрости, Билл и Пол имели в распоряжении три недели, по прошествии которых должен был состояться очный контакт с представителями MITS. Оставалась сущая безделица – сочинить сам интерпретатор. А через три недели самолет уже нес друзей, так сказать, навстречу успеху.

1976. *Июль* *Microsoft совершенствует язык BASIC для продажи другим покупателям, в числе которых фирмы DTC, General Electric, NCR и Citibank.*

Вот видите... уже появилось это магическое слово – Microsoft. Откуда?

В 1975 году Гейтс расстался с гарвардскими стенами, не потрудившись закончить учебу и получить диплом. Вдвоем с Алленом они перекочевали в штат Нью-Мексико, где – фанфары! – и была зарегистрирована компания Microsoft. Или так: "Компания Microsoft была образована 4 апреля 1975 г. Уильямом Гейтсом (William H. Gates) и Полом Алленом (Paul G. Allen)". На первых порах Пол настаивал на специализации в области аппаратного обеспечения, однако Уильям предложил сделать упор на разработку программ, не без оснований полагая программное обеспечение двигателем компьютерной индустрии.

Движимый естественными амбициями, Гейтс приступил к набору достойной команды. Он объезжал колледжи и университеты в поисках одаренных студентов, честно предупреждая об изнурительной работе, но даря – о чем еще мечтать гениям! – абсолютную свободу творчества. Энтузиасты попадались редко, но необходимый состав был набран.

Поначалу дела у фирмы шли так себе. Гейтс, Аллен и их соратники работали круглые сутки, но не располагали силами и средствами для создания сколь-нибудь гениального про-

дукта. Возможностей (а может быть, и таланта) в то время доставало единственно на всякие частности: к примеру, были внесены усовершенствования в Бейсик. Компания не могла позволить себе найм менеджера по сбыту продукции; этими вопросами занималась мать Билла, без малейшего смущения предлагая программы Microsoft таким огромным корпорациям, как IBM или AT&T.

1977

Июль *Microsoft начинает продажи своего второго языка программирования – FORTRAN.*

1978

11 апреля *Начало продаж третьего языка программирования – COBOL-80 для микропроцессорных систем 8080, Z-80 и 8085.*

Октябрь *Фирмы Radio Shack и Apple покупают у Microsoft лицензию на BASIC.*

1979

4 апреля *BASIC 8080 первым из программных продуктов для микропроцессоров получает премию ICP в миллион долларов. Эта награда, врученная Полу Аллену, становится первой наградой Microsoft.*

18 июня *Microsoft представляет BASIC для компьютерных систем, основанных на микропроцессоре 8086. Это первый резидентный язык высокого уровня, который появился для 16-битных машин. С этого момента начинается широкое распространение данного процессора.*

Все это здорово, однако настоящее восхождение на Эверест началось, когда...

Когда в недрах International Business Machines созрело решение всерьез заняться производством персональных компьютеров. В 1980 году IBM предложила Microsoft начать разработку базовой операционной системы для всех выпускаемых ею PC. К тому моменту в Microsoft работало уже 38 человек – компания разрабатывала и поставляла IBM языки программирования, но подходящей ОС у Билла не оказалось. Ему пришлось порекомендовать IBM обратиться к сопернику Microsoft, фирме Digital Research, которая уже имела в своем распоряжении довольно популярную систему CP/M, установленную на многих 8-разрядных компьютерах. Однако, сознательно поспособствовав успеху конкурента, Гейтс тут же исправился: руководству IBM был отправлена целая диссертация о необходимости перехода на более мощный 16-разрядный процессор 8088 от Intel. Видимо, текст оказался убедительным, вследствие чего CP/M была отвергнута, и с Digital Research заключили договор на разработку новой операционной системы (впрочем, некоторые достоверные источники утверждают, что к тому времени IBM уже располагала процессором 8085A, вполне себе 16-разрядным, за исключением 8-разрядной шины данных; где правда, судить не беремся).

У Microsoft появилось время, чтобы опередить DR, и фирма не упустила ни секунды. Тем более что судьба была более чем снисходительна: Пол Аллен установил контакт с маленькой компанией Seattle Computer Products, располагавшей нужной операционной системой, но элементарно не успевающей оптимизировать ее к моменту появления IBM PC, "релиз" которого должен был состояться через месяц. В придачу к покупке разработки Seattle Computer, 86-DOS, Microsoft пригласил на работу Тима Патерсона, ее создателя. Гейтс и компания активно доводили до ума выкупленную у Seattle Computer ОС, работая по 25 часов в сутки. Второй раз повезло, когда удалось сагитировать IBM заключить контракт с Microsoft на поставку новой операционной системы. Условия контракта, который менеджеры изучают теперь в качестве примера классической ошибки, были выполнены. Согласно ему, IBM взяла на себя расходы по производству системы и пообещала продавать компьютеры только с PC-DOS (первая версия MS-DOS), отчисляя при этом Microsoft проценты с каждой проданной машины.

1981

25 июня *Microsoft становится частной корпорацией, руководство которой берут на себя Билл Гейтс, председатель правления, и Пол Аллен, исполнительный вице-президент.*

2 августа *IBM представляет свой ПК, в котором используется 16-битная операционная система Microsoft – MS-DOS 1.0, а также BASIC, COBOL, Pascal и другие программные продукты Microsoft Inc.*

1982

1 апреля *Открыто первое представительство по сбыту и маркетингу в Европе, а также первое иностранное отделение компании – в Великобритании.*

27 апреля *Microsoft объявляет о GW-BASIC, продукте для поддержки графики, дающем большие возможности для работы вместе с Microsoft BASIC.*

Ноябрь *Быстро растет количество инсталляций MS-DOS – за первые 16 месяцев лицензию у Microsoft на эту 16-разрядную операционную систему купили 50 производителей компьютеров.*

Зависимость Microsoft от одной только IBM противоречила свободолюбивому духу Гейтса. Следующее направленное патронам пространное письмо было посвящено целесообразности продаж MS-DOS по лицензии прочим производителям персональных компьютеров. "Распространение MS-DOS поможет бороться с влиянием главного конкурента, Apple Computer" – IBM сдалась перед этим аргументом. Но это было еще не все.

С начала восьмидесятых годов производство компьютеров на Западе начало расти, можно сказать, в геометрической прогрессии. IBM пока сохраняла лидерство, однако, уже не могла считаться монополистом: была образована и начала активно развиваться Compaq, рынок PC привлек внимание Hewlett-Packard, Texas Instruments. Но представляется маловероятным, что эти и другие фирмы смогли бы удачно конкурировать с IBM, случись им разрабатывать собственные операционные системы на фоне растущей популярности MS-DOS. Уловив актуальность момента, Билл призвал нескольких ведущих производителей PC (например, Compaq) создавать продукцию, рассчитанную на полную совместимость с машинами IBM – для того, чтобы любая программа, написанная для IBM, могла быть использована на этих компьютерах. Дар убеждения Гейтса привел к тому, что MS-DOS стали скупать оптом и в розницу, чуть ли не вставая за ней в очередь – на 80% всех ПК была установлена именно MS-DOS, благодаря чему и возникло понятие "IBM-совместимось". Успешное продвижение MS-DOS стало первым шагом на пути Microsoft к монополии.

Поняв, к каким результатам привел договор с Microsoft, руководство IBM попыталось добиться пересмотра условий соглашения. Но поскольку для этого имелись только основания морального порядка, попытки ни к чему не привели...

1983

Апрель *В Microsoft создано умещающееся в руке средство ввода информации в компьютер Microsoft Mouse, имеющее очень низкую цену.*

23 сентября *Microsoft представляет публике Microsoft Word – текстовый редактор для MS-DOS.*

10 ноября *Microsoft анонсирует Windows, расширение операционной*

системы MS-DOS, представляющее собой универсальную операционную среду для графических прикладных программ. Программа Windows была показана на выставке COMDEX при поддержке 23 производителей компьютерной техники и нескольких крупных поставщиков прикладного программного обеспечения.

Открыты отделения компании в ФРГ, Франции, Австралии и Корее.

Основано подразделение Microsoft Press, занимающееся выпуском книг.

1984

Январь *Microsoft занимает лидирующее место среди производителей программных продуктов для компьютеров Apple Macintosh. Apple объявляет о использовании BASIC и Multiplan для своих компьютеров на презентации PC Macintosh.*

Апрель *В Microsoft создается новое подразделение – Hardware and Peripherals, для расширения продаж на рынке компьютерной техники, использующей программные продукты Microsoft.*

Май *Происходит передача инструментария для развития Windows производителям компьютерной техники и независимым продавцам программного обеспечения. В этом месяце Microsoft также представляет на рынке ПО Project, программу для размещения и распределения ресурсов.*

Июль *Продолжает увеличиваться число инсталляций MS-DOS – лицензию приобрело уже 200 производителей компьютерной техники.*

Август *IBM выпускает на рынок окончательную версию IBM PC AT с системным программным обеспечением Microsoft – MS-DOS 3.0, MS-DOS 3.1 и XENIX. Корпорация Microsoft объявляет о продажах графической программы для бизнеса Chart.*

Октябрь *Microsoft создает и начинает продажи программ File и Word для PC Macintosh.*

А тем временем в замке у шефа...

Начало 1983 года было ознаменовано выпуском персонального компьютера Lisa от Apple, на котором – не очень, правда, успешно – использовался графический интерфейс. Нестабильность работы и высокая цена "Лайзы" предопределили ее неуспех среди пользователей, зато созданный в 1984 году с учетом наработок проекта Lisa компьютер Macintosh разошелся "тиражом" более 100 тыс. экземпляров за первый же год продаж. Успехом Apple немедленно воспользовалась Microsoft – ее первые продукты с графическим интерфейсом, Word и Excel, были разработаны именно для "Мака".

Над графической оболочкой Lisa и Mac адепты DOS просто смеялись, называя ее WIMP-интерфейсом (Windows, Icons, Mice, Pointers; wimp в переводе – "занудный"). Папки и длинные имена файлов, являющиеся ныне неотъемлемой частью Windows, также ведут свое происхождение с компьютеров от Apple. В ходе разработки Windows Билл Гейтс тесно сотрудничал с Apple, которая лишь в 1990-м году догадалась подать на Microsoft в суд, обвиняя ту в "плагиате".

1985

12 августа *Свое десятилетие Microsoft отмечает с прибылью от продаж в 140 миллионов долларов.*

3 сентября *Объявлено о выборе Ирландии в качестве места для расположения производства программного обеспечения за пределами США.*

20 ноября *Начинаются розничные продажи Windows.*

Ну, как говорится, началось...

Пользователям Windows 1.0, наконец, предоставляется возможность работать одновременно с несколькими программами и свободно переключаться между ними. Правда, перекрытие окон не допускается, что резко снижает удобство среды. К тому же, для Windows 1.0 пишется довольно-таки мало программ, в итоге она не получила распространения на рынке.

1986

13 марта *Акции Microsoft поступают в открытую продажу и начинают продаваться по 21 доллару за акцию, но к концу дня их стоимость возрастает до 28 долларов. Начальное предложение акций поднялось до 61 миллиона долларов.*

18 апреля *Ассоциация поставщиков программного обеспечения присуждает ежегодные премии "Лучшие программные продукты" по категориям "Лучшая программа для бизнеса" и "Самый производительный продукт" Microsoft Excel для PC Macintosh, по категориям "Лучшее техническое достижение", "Лучший пользовательский интерфейс" и "Лучший программный продукт" – Microsoft Windows.*

Интересные особенности программ под Windows и ее самой.

Windows Справка

Нажмите кнопку **Пуск**. Выберите **Справка**. В параметрах поиска установите **Все введенные слова в произвольном порядке**. Ниже – отображать слова, **начинающиеся с введенных символов**. ОК. Теперь введите **Who knows who built this tool?** Удерживая **Ctrl** и **Shift**, нажмите **Очистить**. Далее измените параметры на **Хотя бы одно из введенных слов** и отображать слова, **содержащие введенные символы**. ОК. Введите **The Shadow knows!** Удерживая **Ctrl** и **Shift**, нажмите **Очистить**.

Microsoft Paint

Старая, но, как ни странно, неведомая для многих возможность родной "рисовалки" Windows. Максимальный масштаб увеличения в Paint ограничен 8x. Однако если вам необходимо добиться большего, аккуратно щелкните мышкой ровно на нижнем белом кантике рамки, обрамляющей цифры выбора масштаба. Необходимо попасть точно на белую линию.

Microsoft Office

Щелкните мышкой на иконку в левом углу панели Microsoft Office. Выберите **About**. Удерживая нажатым **Ctrl**, дважды щелкните на логотип.

Щелкните мышкой на иконку в левом углу панели Microsoft Office. Выберите **About**. Удерживая нажатым **Shift**, дважды щелкните на логотип.

Microsoft Word

Создайте новый документ. Напечатайте слово **Blue**. Выделите его. Преобразуйте цвет шрифта в синий, а тип – в курсив. Пробел после слова. Откройте **About**. Щелкните на логотип.

Удерживая **Ctrl** и **Alt**, нажмите **+**.

Удерживая **Ctrl** и **Alt**, нажмите **-**.

Удерживая **Ctrl** и **Alt**, нажмите **=**.

Выберите **About**. Нажмите и удерживайте **Ctrl**, **Shift** и **Alt**. Щелкните мышкой на логотипе.

Создайте новый документ. Введите **=rand()**. Нажмите **Enter**. Задав параметры, например, **=rand(5,3)**, можно изменить количество параграфов и предложений.

Введите **zzzz**. Пробел. Проверьте орфографию слова.

Введите **LDS**. Пробел. Проверьте орфографию слова.

MS Word 6.0 Список авторов

1.В новом документе наберите **t3!**;

2.Выделите этот текст и сделайте его жирным;

3.Выберите пункт "Автоформат" в меню "Формат", нажмите "ОК", "Принять";

4.Идите в "Help | About" и нажмите на иконке Ворда.

К вопросу о бесполезных секретах WINDOWS ...

Откройте справку по Windows, выберите **Поиск**, нажмите **Параметры** и установите следующие параметры:

В "Искать разделы, содержащие" – "Все введенные слова в произвольном порядке"; В "Отображать слова" – "начинающиеся с введенных символов". После этого можно нажать "**OK**" и в поле "Введите искомое слово или слова" ввести следующий текст: **Who knows who built this tool?**. Затем, удерживая **Shift** и **Ctrl**, нажать на "Очистить", а затем снова "Параметры", но на этот раз в "Искать разделы, содержащие" – выбрать "Хотя бы одно из введенных слов", а в "Отображать слова" – "содержащие введенные символы", после этого снова можно нажать **OK**.

И, наконец, в поле "Введите искомое слово или слова" введите **The Shadow knows!**, а затем, снова удерживая **Shift и Ctrl**, нажмите "Очистить". Все.

OpenGL

Если у вас установлены скринсэйверы OpenGL, выберите "объемный текст" и задайте в качестве текста слово **volcano**, он начнет показывать названия различных вулканов. Если вы работаете на NT, попробуйте ввести слова **Not Evil** или **I love NT**.

Кроме стандартно поставляемых заставок, можно задействовать и дополнительные, скачав их с **ftp.microsoft.com**. Тогда вы сможете использовать слова **Beer**, **Rock**, **Music**. А с "Pipes ScreenSaver", выбрав смешанное соединение, насладиться зрелищем заварного чайника в первом сочленении труб.

Internet Explorer

В меню "Справка" ("Help") выбираете пункт "О программе" (About Internet Explorer). Появляется картинка с логотипом в виде буквы "е" и земным шариком. Нажимаете **Shift+Ctrl** и,

1987

Апрель *Microsoft и IBM объявляют о заключении соглашения на разработку операционной системы OS/2.*

8 сентября *Выходит первая прикладная программа Microsoft на компакт-диске – Bookshelf.*

6 октября *Корпорация объявляет о новой версии Excel для Windows.*

1988

23 мая *Продана миллионная Microsoft Mouse.*

31 мая *Появляется операционная система OS/2, версия 1.1 с Presentation Manager.*

Ноябрь *Международные продажи достигают 48% от всех продаж программного обеспечения Microsoft.*

Excel for Windows 2.0 – первая электронная таблица с графическим интерфейсом для IBM-совместимого ПК – задумывался как программа, с помощью которой Microsoft рассчитывала потеснить лидера на рынке электронных таблиц, пакет Lotus. Правда, Excel был достаточно требователен к ресурсам, а для его использования требовались собственные драйверы устройств, что несколько снижало конкурентоспособность продукта.

1987

9 декабря состоялся релиз *Windows 2.0. В отличие от предыдущих версий с мозаичной системой размещения окон, здесь реализована система перекрывающихся окон. Кроме того, используются достоинства защищенного режима процессора 80286 и более совершенных, что позволяет программам преодолеть ограничение объема основной памяти DOS в 640 Кбайт. В июне 1988 г. выходит версия 2.1, переименованная в Windows 286. Также 9 декабря 1987 г. была выпущена Windows 386 – редакция Windows 2.0, оптимизированная для новейшего процессора от Intel; в ней заложен фундамент большинства будущих функций Windows 3.0.*

Операционная система OS/2 начиналась как совместная разработка IBM и Microsoft (хотя большую часть работы должна была выполнить Microsoft). Изначально она была задумана как замена DOS. Уже тогда было ясно, что DOS, с ее ограничениями по памяти и по возможностям файловой системы, не сможет воспользоваться вычислительной мощностью появляющихся компьютеров. OS/2 была хорошо продуманной системой. Она должна была поддерживать вытесняющую многозадачность, виртуальную память, графический пользовательский интерфейс, виртуальную машину для выполнения DOS-приложений.

Первые версии OS/2 не оказали значительного влияния на рынок. Версия OS/2 1.0, выпущенная в 1987 году, обладала большинством технических свойств, необходимых для многозадачной ОС. Однако в ней отсутствовал менеджер графического представления (presentation manager, PM), а также драйверы для многих популярных принтеров и других устройств. Версия OS/2 1.1, появившаяся в 1989 году, включала рудиментарную версию PM, которая, наконец, делала возможным использование графических приложений в нескольких окнах. Выпущенная в 1990 году версия 1.2 имела улучшенный PM, хотя он и не следовал общепринятым концепциям графического интерфейса. Появились драйверы для большинства принтеров и других периферийных устройств.

Но дискредитация OS/2 уже произошла. Версия 1.2 не стала существенно лучше предыдущих и все еще предъявляла значительные требования к аппаратуре. Кроме того, многие популярные DOS-приложения оказались для пользователей OS/2 недоступными, а те, что были доступны, не могли взаимодействовать со средой OS/2. Время показало, что это обстоятельство оказалось весьма важным, так как многие отказались от покупки OS/2, оставаясь с проверенной, хотя и не очень совершенной DOS. Многие пользователи решили перейти на новую платформу Windows 3.0 или подождать, пока не появится что-нибудь принципиально лучшее.

Трудности OS/2 заставляют Microsoft продолжить работу над Windows, а IBM по-прежнему ведет разработку OS/2. Спустя некоторое время представители IBM выражают недовольство тем, что Microsoft переносит акцент на Windows. После появления Windows 3.0, когда за год было продано 3 миллиона экземпляров системы (тогда как с момента завершения разработки в 1987 году удалось продать только 300 тысяч пакетов OS/2), пути двух корпораций окончательно расходятся. Сам Гейтс, отметая все обвинения, как не имеющие оснований, скромно говорит, что все дело в том, что "Microsoft сильно изменила мир".

В июне 1988 года фирма Digital Research выпускает DR-DOS, которая, по мнению прессы, превосходит MS-DOS благодаря более мощным утилитам. Однако дальнейшему развитию ОС помешала необходимость внесения изменений для обеспечения совместимости с Windows, и DR-DOS так никогда и не завоевывала значительной доли рынка, благополучно скончавшись в 94-м году.

1990

13 марта *Корпорация объявляет о начислении 100% дивидендов по акциям. Акционеры узнают о том, что*

получат по одной дополнительной акции на каждую акцию, приобретенную до 26 марта 1990 года.

2 апреля *Появляется русская версия MS-DOS 4.01 – первый программный продукт Microsoft, локализованный для советского рынка. Число иноязычных версий MS-DOS достигло 13.*

22 мая *Корпорация объявляет о выходе Windows версии 3.0.*

25 июля *На праздновании 15-летия компании объявлено о годовом доходе в 1 миллиард 18 миллионов долларов. Microsoft становится первой компанией-поставщиком программного обеспечения, объем продаж которой превысил 1 миллиард долларов в год. Число сотрудников Microsoft к этому времени составляет 5 975 человек.*

17 сентября *Объявлено о начале специальной программы по маркетингу Windows – крупнейшей маркетинговой программы одного продукта за 15-летнюю историю Microsoft.*

Когда вышла Windows 3.0, многие согласились с тем, что эта система, которая обладала графическим интерфейсом и могла работать в многозадачном режиме, действительно выглядит более дружелюбной и понятной для пользователей. Усовершенствования, ориентированные на программистов, привели к взрыву активности на рынке ПО для Windows. Стабильность ОС оставляет желать лучшего, но Windows 3.0 немедленно становится доминирующим продуктом на рынке благодаря предварительной установке на новых компьютерах и широкой поддержке со стороны независимых поставщиков аппаратных средств и программного обеспечения. Упорное стремление Microsoft сделать Windows работоспособной ОС наконец-то приносит плоды. После появления на рынке Windows 3.0, делающей компьютер вполне доступным для непрофессионала, Apple подала в суд на Microsoft, обвиняя ее в нарушении авторских прав.

Над Windows, не отрываясь от дисплеев, около 10 лет работал почти весь коллектив фирмы. И те, кто не выдерживал бешеного ритма, увольнялись. В 1986 году Гейтс расстался даже с Полом Алленом, который от длительного компьютерного облучения и переутомления заболел раком крови. К счастью, Полу удалось побороть смертельный недуг, но врачи категорически предписали ему щадящий режим. Узнав, что лучший друг уже больше никогда не сможет работать в полную силу, Гейтс решился вызвать его на разговор, в результате которого Аллен вынужден был покинуть фирму, уступив Биллу свои акции, правда, по очень выгодной цене.

1991

9 января *В Microsoft анонсирована программа Excel 3.0 для Windows, OS/2 и Macintosh одновременно.*

4 марта *Объем продаж Microsoft Mouse достиг 6 миллионов по всему миру.*

11 марта *Корпорация анонсирует Ballpoint Mouse, изготовленную специально для лэптопов.*

Май *Спустя год после того, как была анонсирована программа Windows 3.0, она была локализована на 12 языков в 24 странах мира.*

20 мая *На промышленном шоу Windows World-91 в г. Атланта (США) анонсирована инструментальная система Visual Basic.*

11 июня *Корпорация Microsoft объявляет о начале массового распространения MS-DOS 5.0.*

14 ноября *Анонсирована версия Works для Windows 3.0 для мультимедиа – первая прикладная программа для мультимедиа корпорации Microsoft.*

1992

15 января *Microsoft объявляет о начале выпуска SQL Server 4.2.*

Март *Microsoft начинает свою первую телевизионную рекламную кампанию. Телевидение вносит немалую лепту в успех Windows и основанных на Windows прикладных программ.*

6 апреля *Выпущена программа Windows 3.10, в которую внесено более тысячи улучшений по сравнению с предыдущей версией. За первые два месяца после выход системы продано 23 миллиона копий.*

15 апреля *На судебном процессе, возбужденном фирмой Apple против компаний Microsoft и Hewlett-Packard, судья выносит решение в пользу Microsoft и HP, придя к заключению, что все элементы изображения, использованные в Windows 2.03, и многие в Windows 3.0 не попадают под действие авторских прав Apple.*

29 апреля *Объявлено об окончании слияния с компанией Fox Software.*

20 мая *Microsoft обнародует данные о том, что за первые шесть недель после начала продаж Windows 3.1 куплено 3 миллиона копий этой программы.*

Июнь *Журнал "Software Magazine" называет корпорацию Microsoft первой в сотне лучших компаний – поставщиков программного обеспечения.*

23 июня *Президент США Джордж Буш вручает Биллу Гейтсу национальную медаль за успехи в области технологии.*

18 ноября *На выставке COMDEX'92 Microsoft объявляет о выходе новой реляционной базы данных Microsoft Access для Windows.*

удерживая их нажатыми, захватываете эмблемку "e" и ведете ее до шарика. Затем опускаете ее чуть ниже и сдвигаете вправо надпись Microsoft Internet Explorer. Под надписью находится кнопка! Бросаете пока эмблемку и нажимаете на эту кнопку. Земля начинает сотрясаться, опять жмете две кнопки, хватаете эмблемку, наводите ее на землю и отпускаете. Логотип Ms IE падает на земной шарик, и тот резко увеличивается в размерах, как бы взрываясь (интересно, на что намекали разработчики ;-)). Затем вам покажут мультик с участием всех разработчиков.

Введите в окне адресов **res://shdocvw.dll/ierocksr.gif ()** или **res://shdocvw.dll/about.dlg ()** или **res://shdocvw.dll/paper.gif ()** или **res://mshtml.dll/analyse.dlg ()** или **res://mshtml.dll/find.dlg ()** или **res://mshtml.dll/forchar.dlg ()** или **res://mshtml.dll/backgrnd.jpg ()**.

Microsoft Front Page

Запустите "FrontPage Explorer". Нажмите и удерживайте **Shift**. Выберите **About**. Нажмите **OK**. Выберите **About**. Нажмите **OK**. Выберите **About**.

Microsoft Minesweeper

Запустите игру, откройте хотя бы одно поле (чтобы начался отсчет времени). Нажмите и удерживайте обе кнопки мыши. Нажмите **ESC**. Счетчик времени остановится, и Вы спокойно, с достоинством можете ковыряться на поле сколько вашей душе угодно. А когда останется "обнаружить" одну-две мины, просто "сверните" окно и вновь его откройте – отсчет времени продолжится.

Начните игру как обычно. Как только Вам встретится "сложная" ситуация, когда необходимо подумать (а счетчик тикает), щелкните правой кнопкой мыши на строку "меню" и не отпускайте. Пока Вы держите кнопку нажатой, счетчик будет остановлен, и Вы можете неторопливо разобраться со "сложным" вариантом.

И, на всякий случай (вдруг такие люди еще живы), если Вы пользуетесь Windows 3.**, то после начала игры поместите стрелку мыши на поле и введите с клавиатуры следующую абракадабру: **XYZZY**, нажмите **Shift** и просто поведите указателем мышки по полю. Как только под ним окажется скрытая мина, в левом верхнем углу экрана появится светлая точка.

1 декабря Microsoft открывает офис в России.

Март 92-го также является датой начала поставок OS/2 2.0. В ней обеспечена хорошая совместимость с программами DOS/Windows 3.x, но ОС отягощена сложной объектно-ориентированной оболочкой Object-Oriented Workplace Shell, а требования к ресурсам слишком велики для того времени. В OS/2 по-прежнему отсутствуют драйверы для широко распространенных устройств и средства совместимости с программами от независимых поставщиков. В результате Windows 3.x становится самой популярной в США (по числу инсталляций) операционной средой для ПК.

1993

***1 января** Microsoft отмечает 10-летний юбилей текстового процессора Microsoft Word, который в 1983 г. появился для MS-DOS, в 1984 – для Macintosh и в 1989 г. – для Windows. По данным Dataquest Inc., в мире насчитывается более 10 миллионов пользователей Word.*

***22 марта** Выходит Microsoft Encarta, первая компьютерная мультимедиа-энциклопедия.*

***30 марта** Microsoft представляет операционную систему MS-DOS версии 6.0, которая включает интегрированную утилиту уплотнения данных DoubleSpace.*

***14 апреля** Число зарегистрированных пользователей Microsoft Windows превышает 25 миллионов: Windows становится самой популярной в мире графической операционной системой.*

***27 апреля** Microsoft выпускает мышь Microsoft Mouse 2.0*

***24 мая** На выставке Windows World в Атланте официально объявлено о выходе Microsoft Windows NT.*

***8 ноября** Выход Microsoft Windows for Workgroups 3.11.*

***6 декабря** В ежегодном рейтинге журнал "Fortune" называет Microsoft "Самой инновационной компанией в США" ("1993 Most Innovative Company Operating in the U.S.A.")*

***7 декабря** Выход первых программных продуктов Microsoft, ориентированных исключительно на детей, – Creative Writer и Fine Artist.*

Для работы первой версии Windows NT, 3.1, изначально ориентированной на аудиторию взыскательных пользователей и рынок серверов, требуется ПК высокого класса; кроме того, продукт не свободен от шероховатостей. Однако Windows NT хорошо принята разработчиками благодаря ее повышенной защищенности, стабильности и развитому API-интерфейсу Win32, упрощающему составление мощных программ. Проект начинался как OS/2 3.0, но в итоге исходник продукта был полностью переработан.

С помощью Windows NT Microsoft сделала невозможное – потеснила на рынке сетевых операционных систем Novell, монстра с 15-летним опытом работы в этой области. В 96-м Microsoft удалось продать больше копий Windows NT Server, чем Novell – копий NetWare 3.x и 4.x. В этом блицкриге Microsoft использовала против Novell все виды оружия, изобретенные самой Novell, включая фирменное обучение. Именно Novell впервые применила фирменное обучение в качестве метода продвижения своей продукции, первые авторизованные учебные центры, и сертифицированные специалисты Novell появились в 1986 году. Microsoft и не стала придумывать ничего лучшего, а сразу после выпуска Windows NT принялась ударными темпами создавать аналогичную сеть обучения. Всего за три года удалось подготовить 100 тыс. сертифицированных профессионалов по продуктам Microsoft, в том числе и по Windows NT. Желаемый результат был достигнут.

1994

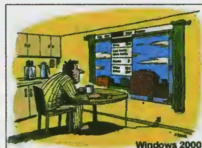
***1февраля** В России начата сертификация специалистов по программным продуктам Microsoft.*

***28 июня** Microsoft приобретает компанию SOFTIMAGE Inc., которая является ведущим разработчиком средств двух- и трехмерной компьютерной анимации и визуализации.*

***8 сентября** Объявлено официальное название новой готовящейся версии Windows, известной под кодовым названием "Чикаго", – Microsoft Windows 95.*

***14 ноября** Начало новой международной рекламной кампании Microsoft, которая проходит под лозунгом "Where do you want to go today?"*

Небольшой сейсмический толчок, впоследствии серьезно пошатнувший позиции Microsoft, случился в марте 1994 года. Появилась Linux 1.0, новая многопользовательская операционная система семейства UNIX, зародившаяся как любительский проект. Ее появление послужило началом движения за открытость исходников ОС, изменения в которые могут вносить все



Советы от Билла Гейтса из книги "Как достичь успеха в цифровую эру":

1. Внедрите в своей организации электронную почту с тем, чтобы свести к минимуму срок реакции на новости и изменения.
2. Используйте электронные средства, чтобы получать информацию, анализировать важные бизнес-данные и обмениваться мнениями.
3. Автоматизируйте рутинные операции, чтобы сотрудники могли больше времени посвятить интеллектуальной деятельности.
4. Воспользуйтесь электронными технологиями для создания "виртуальных команд".
5. Замените бумаги эффективными электронными формами.
6. Расширяйте функции своих сотрудников с помощью новых технологий.
7. Создайте при помощи электронных средств систему обратной связи с клиентами, чтобы как можно быстрее узнавать их мнение и повышать качество продукции.
8. Используйте технологии для выработки нового взгляда на свой бизнес и расширения границ своей деятельности.
9. Создавайте новые формы и методы обслуживания клиентов с помощью новых технологий.
10. Грамотно используя информацию, сократите затраты времени – ваша реакция на изменения может стать практически мгновенной.
11. Избавьтесь от "посредников" – работайте непосредственно с клиентами. Если же вы сами заняты "посреднической" деятельностью, пользуйтесь технологией для расширения предлагаемых услуг.
12. Позвольте клиентам самим решать свои проблемы с помощью новых технологий.

желающие, способствуя совершенствованию основного продукта. Новые программы могут быть быстро перенесены в среду Linux, часто до того, как они становятся доступными в среде Windows. То же самое касается поддержки новых аппаратных средств. Linux до последнего времени не пользовалась большим успехом у широкой публики, но вызывала неизменный интерес (компания Netscape даже рассматривала вопрос об интеграции Linux и Communicator, чтобы бросить вызов Windows NT).

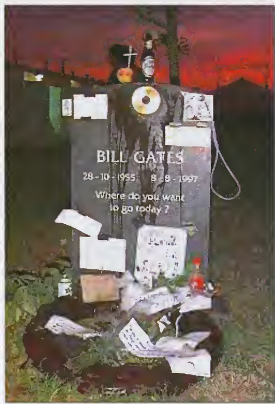
Что касается последнего времени... всего за несколько месяцев Linux превратилась из "инструмента хакеров" в платформу, популярность которой, по данным International Data Corp, растет на 200% (!!!) в год. В мае фирма Corel сообщила, что было скачано более 1 миллиона копий ее бесплатной программы WordPerfect 8 для Linux. Недавно два крупнейших производителя персональных компьютеров в мире, Dell и IBM, впервые заявили о том, что будут предлагать потребителям машины с операционной системой Linux, которая является знаменем анти-Гейтсовского движения за "freeware".

1995

8 мая *Microsoft Mail признана наиболее распространенной системой электронной почты – во всем мире насчитывается 7 миллионов пользователей.*

Июнь *Выход Visual FoxPro 3.0.*

14 июля *Операционная система Windows 95 запущена в производство*



24 августа *Начало продаж Windows 95*

19 сентября *Начало производства Microsoft BackOffice версии 1.5 – первого интегрированного пакета серверного программного обеспечения.*

27 ноября *Выпущен Internet Explorer 2.0*

14 декабря *Microsoft и NBC анонсируют совместную всемирную круглосуточную информационную сеть кабельного телевидения – MSNBC Cable и интерактивную электронную службу – MSNBC Online.*

После многочисленных задержек и беспрецедентной для программного продукта рекламной шумихи на рынок выходит Windows 95. Поддавшись всеобщему ажиотажу, в очередях за ней стоят даже люди, не имеющие компьютера. "Windows 95 – самая дружественная пользователю версия Windows, для инсталляции которой не требуется предварительно устанавливать DOS!". В Windows 95 значительно усовершенствован интерфейс, имеется встроенный набор протоколов TCP/IP, утилита Dial-Up Networking и допускается использование длинных имен файлов.

24 ноября Гейтс заканчивает работу над книгой "Дорога в будущее"; она тиражируется в количестве более полутора миллионов экземпляров и практически мгновенно становится бестселлером номер один в Америке. Переведена на двадцать языков.

1996

Январь *Продано 25 миллионов копий Windows 95. Ежемесячно на эту операционную систему переходят более 2 миллионов пользователей.*

12 марта *Microsoft анонсирует технологии ActiveX.*

12 марта *America Online и Microsoft заключают стратегическое соглашение о партнерстве – AOL интегрирует Microsoft Internet Explorer в качестве стандартной программы просмотра Web для 5 миллионов своих пользователей.*

25 марта *Число абонентов сети MSN (The Microsoft Network) достигает 1 миллиона.*

2 апреля *Выходит Microsoft Exchange Server – первый интегрированный сервер обмена сообщениями и групповой работы.*

9 апреля *Digital, MCI и Microsoft образуют альянс для создания интегрированного решения для предприятий: компании расширяют сотрудничество и создают решения для организации интрасетей, обмена сообщениями и групповой работы, которые будет поставлять MCI.*

16 апреля *Microsoft объявляет о выходе системы управления базами данных Microsoft SQL Server 6.5 со встроенной поддержкой Internet, возможностью тиражирования в разнородных средах и новой архитектурой динамической блокировки.*

30 мая *Начало распространения бета-версии Internet Explorer 3.0*

4 июня *Microsoft анонсирует "Normandy" – новую платформу для коммерческих Internet-служб. Это первое решение, предназначенное непосредственно для поставщиков услуг Internet и коммерческих Web-узлов.*

11 июня *Microsoft приобретает компанию eShop Inc., которая является ведущим поставщиком технологий для электронной коммерции в Internet.*

13 июня *На брифинге для пользователей и ведущих компьютерных компаний мира в Сан-Хосе (шт. Калифорния, США) Билл Гейтс обнародовал стратегию Microsoft в области intranet. Продемонстрирован широкий спектр новейших продуктов и технологий, которые готовятся к выпуску, – Microsoft Office 97 с интегрированными Web-технологиями, сервер каталогов Directory Server, интегрированный с Internet и intranet, Windows NT Server 4.0, новая платформа Normandy для коммерческих Internet-служб.*

17 июня *Начало бета-тестирования Microsoft SNA Server 3.0.*

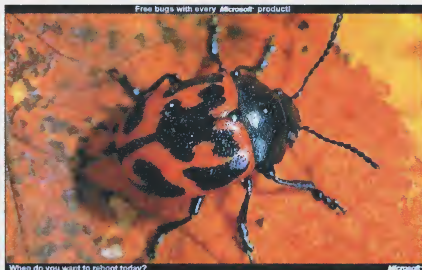
26 июня *Выходит бета-версия прокси-сервера Microsoft на базе Windows NT, под кодовым названием "Catapult".*

15 июля *Начинает работать круглосуточная информационная сеть кабельного телевидения – MSNBC Cable.*

15 июля *Microsoft начинает широкое распространение бета-версии своего нового языка программирования Visual Java++.*

31 июля Microsoft выпускает Windows NT 4.0, существенно улучшенную по сравнению с версией 3.51: появился пользовательский интерфейс Windows 95, расширенные функции для работы с аппаратными устройствами и многочисленные встроенные серверные процессы, такие, как Web-сервер Internet Information Server. Сначала доля этой ОС, предназначенной для замены UNIX, на корпоративном рынке в США была невелика, но со временем она резко возрастает, и Windows NT все в большей степени становится платформой для интрасетей и общедоступных узлов Интернета.

Октябрь 1996 – корпорация Microsoft выпускает OEM Service Release 2 (OSR2) for Windows 95, которая предназначена для изготовителей ПК, устанавливающих эту ОС на новых машинах. В ней исправлены вы-



явленные ошибки и усовершенствованы многие встроенные функции и апплеты Панели управления Windows 95. Некоторые "новшества" Windows 98 впервые появились в OSR2, в том числе файловая система FAT32, обеспечивающая более эффективное использование пространства на жестком диске, и улучшенная утилита Dial-Up Networking. В состав OSR2 вошел Internet Explorer 3.0 – первый удачный браузер фирмы Microsoft.

1997

23 сентября *Первая бета-версия Windows NT 5.0 представлена на конференции программистов. Фундаментальная новая версия обеспечит совместимость с аппаратными средствами следующих поколений, а также будет обладать усовершенствованными функциями административного управления и защиты данных. Ориентировочная дата выпуска - январь 97-го года.*

1998

25 июня *Корпорация Microsoft выпускает Windows 98 – последнюю версию Windows на базе старого ядра. Система Windows 98 интегрирована с браузером Internet Explorer 4.0 и совместима с многочисленными новыми аппаратными стандартами – от USB до спецификации управления энергопотреблением ACPI.*

Ситуация с Windows 98 отчасти напоминает ситуацию с Windows 3.11. Часть пользователей считает, что Windows 98 – зто та же Windows 95, но с установленным Internet Explorer 4.0, и действительно, внешних отличий между ними очень мало. Разница лежит внутри, под слоем "косметики". Это, в первую очередь, улучшенный механизм управления оперативной памятью, частично заимствованный из Windows NT, улучшенные средства управления Windows и многое другое.

Но зто по-прежнему ОС из семейства Windows 3.x/9x, в основе которой лежит ядро, разработанное в 1988-1989 годах для проекта Windows /386 3.0 (вошедшего в Windows 3.0). В зтом легко убедиться, заглянув в файлы, поставляемые в составе комплекта для разработчика драйверов под Windows 98 (Win98 DDK – Device Driver Kit). Заголовочные файлы, содержащие описания структур данных, используемых ядром Windows, и файлы с образцами кода пестрят сообщениями: "написан в 1988 году", "написан в 1988 году, полностью переписан в 1988 году, исправлен в 1989 году", и подобными им.

Windows 98 – последний продукт Microsoft, построенный на старом ядре. В новой системе, Windows 2000, релиз которой должен состояться в феврале следующего года, будет использоваться программный код Windows NT.

В 1998-м году Microsoft выпускает Office 98 для Macintosh – как расширение ранее выпущенного пакета Office 97. Ирония судьбы – пользователи Mac'ов "сидят" на софте от Microsoft.

Новейшая история Microsoft богата волнующими событиями. В январе 99-го года выпущена Encarta Africana, очередная мультимедийная знциклопедия, на сей раз посвященная жизни народов Африки. В феврале открывается первый онлайновый магазин Microsoft, а в марте поступает в продажу новая книга Билла Гейтса "Бизнес со скоростью мысли", основная идея которой хорошо отражена в названии. 18 марта для свободного скачивания становится доступен MSIE 5.0; за первую неделю программу скачали более 5 миллионов раз.

Заканчивая историю Microsoft, нельзя не упомянуть о последних громких событиях. Минюст США (при поддержке таких монстров, как International Business Machines Corp., Netscape, Novell, Oracle и Sun) 22 октября 1998 года объявил о начале расследования деятельности Microsoft в связи с нарушением последней "указа о согласии" 1995 г. фактом включения в свою операционную систему Windows собственного web-браузера "Internet Explorer". Как считает Генеральный прокурор Дженет Рино (Janet Reno), Microsoft "незаконно пользуется преимуществами, которые дает монополия на Windows, чтобы защищать и расширять зту монополию и ограничивать выбор потребителей". Стоит отметить, однако, что Министерство юстиции преследует Microsoft не за нарушение антитрестовского законодательства, а за нарушение ранее заключенного соглашения, подписанного в ходе расследования ее деятельности в 1994 г. В защиту своей компании Гейтс написал в "Уолл Стрит Джорнзл" (Wall Street Journal) от 5 ноября 98 года, что "американское антитрестовское законодательство существует не для подавления конкурентов, а для предоставления потребителям возможности широкого выбора товаров и услуг по справедливым ценам". Более того, "дальнейшее усовершенствование Windows, чтобы программа могла поддерживать стандарты Интернет, - зто не украшение; зто критически важно для сохранения конкурентоспособности Windows. Сказать Microsoft, что он не имеет права усовершенствовать Windows, значит сказать нам, что мы не имеем права участвовать в конкурентной борьбе".

Процесс против Microsoft близок к завершению – судья Джексон вынес решение о необходимости разделения корпорации на несколько меньших компаний. Однако, насколько нам известно, решение еще не вступило в силу. Впрочем, если не случится ничего зкстраординарного, зтому вердикту суждено быть претворенным в жизнь...

При написании материала использовались следующие ресурсы:

http://www.microsoft.com/bill-gates/bio
http://www.infoart.ru/it/news
http://www.redline.ru/~ipl/index.htm
http://www.lib.ru
http://visual.2000.ru/kolesov/modus/md9816.htm#A
http://www.neft.bashnet.ru/RoadAhead/bilgates.htm#top
http://citforum.creator.dp.ua/operating_systems/sos/contents.shtml
www.intellectualcapital.ru
http://kontrast.krasnodar.ru/Jok_page/bagwin.htm
http://www.chat.ru/~dkoptev/msbugs.html

Автор статьи хотел бы выразить искреннюю благодарность авторам статей, новостей и обзоров, расположенных по указанным адресам.

Большая Война

Борис Батыршин

В предыдущем номере "Навигатора" вы познакомились со Вселенной Боевых Роботов. Возможно, многие из вас встречались с этими грозными машинами раньше – кто на страницах книг издательства "Армада", а кто в компьютерных играх "MechWarrior" и "MechCommander". Вашему вниманию предлагается еще один путь в эту интереснейшую вселенную – карточная игра "Battletech". Сегодня мы на конкретных примерах посвятим вас в основы робо-войны.

Вся БэТэ-шная рать

Один из специалистов в области настольных игр как-то сказал мне: "Если проводить аналогию с традиционными карточными играми, то "Magic" – это покер. А "Battletech" ближе к преферансу. Здесь почти нет места эмоциям, переполняющим "Magic".

Да, на смену эмоциям пришли сухой расчет и неумолимая логика войны. Потому что, в отличие от дуэли двух магов, "Боевые роботы" – это Большая Война.

Цель игры – не снять до нуля очки жизни противника, а истощить его боевые возможности. Иначе говоря, уничтожить его колоду, заставить снести все карты (по одной за каждое повреждение). Потому что колода – это Склад, База, основной источник сил и средств для войны, и она же – основная мишень для атаки.

Всего в БТ три типа карт. Это юниты, комманд-карты и карты-миссии (см. глоссарий). Всякая колода обязательно содержит от 20 до 25 комманд-карт типа "ресурс", которые дают возможность выводить в игру другие карты – прежде всего, юниты. "Ресурсы" – это структура обеспечения боевых действий. Остальные комманд-карты – пилоты, известные персонажи, артиллерия, авиаподдержка... всего не перечислишь. Присутствуют все составляющие Большой Войны – вплоть до диверсионных подразделений и отдела контрразведки.

Карты-миссии – это тактические уловки и боевые приемы, которыми владеют ваши солдаты. Они "бесплатно" играются в ходе боевого столкновения, когда в них есть необходимость.

Те, кто уже знаком с Magic: the Gathering, помнят про пять цветов магии и про то, что колоды в этой игре собираются под один-два конкретных цвета. В "Боевых Роботах" есть нечто похожее. Дело в том, что колоды БТ собираются по "принадлежностям" – особым значкам, указывающим на то, что данная карта (боевой робот, пилот или, например, военная академия) принадлежат к определенному государству Внутренней Сферы или к какому-то одному клану. Так что, конструируя колоду, игрок прежде всего выбирает сторону, за которую он собирается воевать. Впрочем, существуют карты с принадлежностью ко всем кланам или государствам-наследникам. Многие карты вовсе лишены принадлежности...

Вы атакованы. Что делать?

Во всякой игре существуют свои стратегии. Для карточных игр типа Magic: the Gathering или Battletech это не только стратегии игровых партий, но и стратегии подбора колод. Причем если для MtG успех игры зачастую определяется как раз на стадии формирования колоды, то в БТ все иначе. Конечно, правильно составленная колода имеет огромное, подчас – первостепенное значение. Но ведь ею надо еще и правильно распорядиться. Можно сказать, что в БТ возможность наделать глупостей и "запороть" потенциал правильно составленной колоды значительно больше. И, в первую очередь, это происходит из-за того, что "Боевые Роботы" предоставляют куда больше целей для атаки. В Magic ведь все относительно просто – целью атаки существ может быть только противник и ничто иное. А в ВТ цель – любой неподвижный объект (карта-ресурс, персонаж, колода... да много еще чего) или любой юнит, скорость которого ниже скорости атакующего. Так что кроме необходимости правильно выбрать цель атаки возникает еще одна стратегическая необходимость – как выбрать тот объект, оборонять который необходимо в первую очередь. И что важнее? Защищать колоду, не давая противнику сносить на свалку нужные вам карты, или прикрыть ресурсы, без которых вам не развернуться? А может, следует сосредоточить внимание на защите медленных роботов и артиллерийских батарей от атак более шустрых юнитов противника?

Знатоки и ценители Magic тут же возмутятся – как же так? Что за клевета? Ведь и у нас есть типы колод, рассчитанные на уничтожение "земель" (аналог карт-ресурсов), уничтожение существ, на перехват контроля. Все это так. Однако для того, чтобы использовать такие стратегии, надо иметь специально собранную колоду. Любая другая колода, кроме красно-

черной, не сможет играть на эффекте уничтожения земель, а эта колода, в свою очередь, не приспособлена к использованию, к примеру, мощных или летающих существ. В ВТ же может случиться, что по ходу одной партии вам придется несколько раз менять стратегию, сосредотачивая свои усилия на разных тактических приемах.

Попробуем описать основные стратегии игры "Боевые Роботы". Первая, самая очевидная – уничтожение колоды. Как можно быстрее и любым способом. И в этом смысле успеха позволяют добиться колоды, построенные на "ракетных" машинах и роботах с эффектом "дальнобойность". Идея тут проста. Оба эффекта позволяют наносить повреждения цели (в данном случае – колоде), невзирая на то, что атака была заблокирована. Проще говоря, ракеты и дальнобойные орудия, вроде Гауссовых пушек, поражают цель издали, и роботы-защитники им не помеха. Так что единственной проблемой игрока оказывается то, что блокирующие машины противника почти не получают повреждений – вся огневая мощь обрушивается на колоду, – а его собственные ракетоносцы огребают по первое число. Так и без роботов недолго остаться...

Другая, не менее очевидная стратегия – "ресурс киллер". Для нее лучше всего подходят колоды, содержащие большое количество быстрых и "кусачих" машин либо средств, с помощью которых можно кардинально усилить их атаку (некоторые карты-миссии и пилоты). Сойдут и командные карты вроде "Стратегической бомбардировки", наносящие от хода к ходу по два структурных повреждения любому объекту. Идея, в любом случае, та же – уничтожать карты-ресурсы противника быстрее, чем он успевает выводить в игру действительно мощные юниты, накапливая тем временем силы для решающего удара по колоде.

Схожа по идее "истребительная" стратегия – только тут охота идет не за ресурсными картами, а за юнитами противника и картами, находящимися в постройке. Средства охоты – юниты и разнообразнейшие командные карты – диверсии, "засады", "подкупленные пилоты", авиаудары.

Следует упомянуть об одном очень неприятном типе колод. Это "сварм" – термин, обозначающий колоды, составленные из огромного количества очень дешевых юнитов – роботов, легких танков и вертолетов. Главное требование – наличие карт, позволяющих делать более 2-х поставок в тур, чтобы игрок мог выложить по 3-4 юнита, очень хилых, но почти бесплатных. Такая стратегия великолепно работает как против колоды, так и против ресурсов. Как правило, приличную "свармовую" колоду можно собрать, играя за Внутреннюю Сферу.

Курс молодого бойца (глоссарий)

Ассет – некий фактор военного обеспечения, который может быть в игре. На многих картах в цене активации обозначены те или иные ассеты и цифры штрафа – то есть, если у вас нет хотя бы одной карты с данным ассетом, то вместе с базовой ценой вы платите еще и этот штраф. Кроме того, на наличие ассетов завязаны кое-какие полезности, вроде возможности ремонтировать подбитые машины. Всего ассетов пять.

Атака, броня, структура. Многие карты и, в первую очередь, юниты обладают тремя показателями. Это атака – сколько она наносит повреждений юниту или объекту противника; броня – сколько повреждений можно выдержать без вреда для конструкции и структура – показатель выносливости машины или объекта. Если атака, направленная против юнита (объекта), превышает показатель брони, то на карту накладываются каунтеры повреждений – столько, сколько и составляет эта разница. Когда количество каунтеров сравнивается с показателем структуры, карта считается уничтоженной.

Каунтер – жетон, монетка, шайбочка – любая мелочь, которую кладут на карту, чтобы отсчитывать разные эффекты. Например, строительные каунтеры накладываются на карты в постройке, чтобы обозначить, до какой степени так или иная карта "проплачена". Дэмедж-каунтеры обозначают повреждения, нанесенные структуре юнита или командной карте.

Пилот – командная карта. Считается, что все роботы пилотируются обыкновенными, рядовыми, ничем не примечательными водителями. Карты-пилоты: особые водители, либо уникальные (описанные в книгах), либо обученные какому-то одному приему боя, зато обученные хорошо (скажем, ракетной стрельбе или борьбе с перегревом).

Свалка (Scrapheap) вышедших из игры карт – сюда попадают карты, сброшенные с колоды, разрушенные в ходе боя, сыгранные одноразовые карты.

Склад – колода. Она может быть объектом для нападения. За каждое повреждение, нанесенное колоде, игрок сносит на свалку 1 карту.

Юнит – карта, изображающая боевого робота, машину (танк, вертолет) или бронепехоту. В общем, все, что позволяет не только атаковать противника, но и блокировать его атаки.

Поставка (Deployment) – выкладывание одной карты (юнита или командной карты) в игру. В каждом туре у игрока есть всего 2 поставки – если только не найдется способа увеличить это число (расширить пропускную способность линий снабжения).

Тем, кто предпочитает играть дорогими, "навороченными" роботами и сложными эффектами, должны в первую очередь задуматься о структуре ресурсов, то есть о снабжении. Что совершенно справедливо – хорошо известно, что еще со времен Фридриха Барбароссы войны выигрывали не столько "большие батальоны", сколько грамотные интенданты.

На самом деле, стратегий – десятки. Число возможных типов колод вообще не поддается подсчету. Так что не исключено, что, изучив эту замечательную игру, вы придумаете что-то свое, настолько удивительное и эффективное, что следующий рассказ мы начнем уже с описания вашей колоды и манеры играть...

Поединок в картинках

И вот у меня в руках колода карт Battletech. Это колода "Звездной Лиги" – она содержит особую карту-альянс, которая позволяет мне формировать игровой набор из всех сфероидных карт. Напротив меня – партнер с колодой клана Медведя-Призрака. Серьезный противник, что и говорить. Колоды перемешаны, брошена монетка, определяющая, кто ходит первым, и мы, взяв по пять карт сверху колод, начинаем партию.

Итак, что мне пришло? Пара легких скоростных роботов "Рэптор", "Цикада" и одна машина потяжелее – "Волкодав". Плюс два ресурса и еще одна карта – "миссия аэрокосмических истребителей". Ну что ж, есть, с чем начинать. Я хожу вторым. Прекрасно. Мой оппонент, начинающий партию, возьмет из колоды одну карту и только одну выложит в игру, это называется "Поставка". Он и выложил – карту-ресурс "Assembly".

Мой ход. Сначала беру 2 карты. У меня приготовлен сюрприз – я выкладываю точно такой же ресурс "А", а вот вторая моя поставка – это уже боевой робот, "Цикада". Небольшая, но вполне кусачая тварь – атака у нее 2, что вполне пристойно для сфероидных роботов, вообще-то не отличающихся зубастостью.

По правилам игры, я кладу карту этого робота рубашкой вверх, в специальную зону на столе – "регион постройки". После этого следует повернуть (tap) мой единственный ресурс и положить один строительный каунтер на карту "Цикады". Посмотрим, сколько она стоит.

Так, на карте нанесена базовая цена – единичка. Кроме того, есть и дополнительная цена – единичка и еще "А". Это означает, что если у меня в игре нет ассета "А", то я вынужден доплатить еще 1 ресурс для активации

данной карты. Ну ничего, у меня именно он и есть.

Итак, "Цикада" достроена. Теперь ее следует активировать – перевернуть рубашкой вниз и снять все каунтеры, машина готова к использованию. Правда, в патрульный регион она попадет только в конце тура.

Первая кровь

Второй тур противника. Он выкладывает еще один ресурс, на этот раз – "тактику". А вот вторая его поставка повергает меня в глубокое уныние – на столе появляется и тут же активируется "Огненный мотыль" – самый мерзкий, пожалуй, среди клановских легких роботов. А мерзок он тем, что, будучи вполне кусачим, выходит в патрульный регион сразу, не дожидаясь конца хода.

Правда, там уже есть моя "Цикада". Она тоже скоростная (буква F в атрибутах карты; всего существует три показателя скорости: F – быстрый, M – средний и S – медленный), так что "Огненному мотылю" не добежать до колоды – его встретят. Ох, как его встретят!

Классическое начало боя – стычка легких скоростных роботов. Противники стоят друг друга – на 3 атаки и 2 структуры у "Мотыля" приходятся 2 атаки и 3 структуры моего робота. Итак, обе машины получают ровно столько повреждений, чтобы отправиться в Страну Вечной Охоты. Теперь мы снова без роботов, но первая кровь есть.

Мой второй ход. Взять карты. Первая – поставка: ресурс "Р", "Политика". Вторая – карта ложится рубашкой вверх, поворот 2-х ресурсов, переворачиваю карту, активирую – и взору противника предстает боевой робот "Виндикатор" во всей красе – 3 атаки, 1 броня, 6 структура, и все это при медленной скорости. Не бог весть что, зато дешево. И без единого ассета, надо заметить.

Противник начинает нервничать. В свою очередь он выкладывает еще один ресурс и еще одного "Огненного мотыля". И, пользуясь тем, что моему "Виндикатору" не угнаться за скоростным роботом, атакует мой склад – колоду, то есть. Ничего не поделаешь – три карты отправляются на свалку.

Снова мой ход. Для начала разверну все карты. Затем первая поставка – снова ресурс. А вот вторая карта... Надоел мне этот "Мотыль". Совсем надоел. Моя вторая карта, та, которую я сейчас и активирую, – это "миссия аэрокосмических истребителей". 5 повреждений, которые я распределяю по своему выбору – в любой последовательности, по любым целям. Два из пяти – ненавистному "Огненному мотылю". Три других – в колоду. Противник скидывает три карты – мы сравнялись. Ну, а затем "Виндикатор "неспешно – медленный все-таки – идет на колоду. Противнику остается только наблюдать – роботов у него нет. Еще 3 карты из колоды долой.

Все, мой тур закончен.

А ля гер ком а ля гер

Беда, беда, БЕДА! Еще один "Мотыль", но на этот раз – с пилотом. Вторая поставка противника – Бьорн Йоргенсон, лучший водитель боевого робота клана Медведя – "Призрака". И к тем повреждениям, которые "Мотыль" нанес моей колоде, добавляется еще аж 5; итого, я скидываю на свалку сразу 8 карт. Плохо.

Ну ничего, еще не вечер. В мой тур – еще "Цикада", а на десерт – карта под названием "Контракт с Серым Легионом Смерти". Эта карта – известнейшее (по книгам) наемное подразделение Внутренней Сферы – добавляет выбранному роботу 3 единицы атаки и 4 брони. С этой поддержкой и идет в бой мой ветеран – "Виндикатор".

Ага, не нравится! Оппонент, скисший от перспективы получить 7 в колоду, опрометчиво подставляет под атаку своего бесценного "Мотыля". Это ошибка – при всей своей крутости, "медвежий" пилот добавляет 5 дополнительных повреждений ТОЛЬКО неподвижной цели, а никак не роботу – такое вот у него свойство. Так что "Мотыль", не преодолев дополнительной брони моего "Виндикатора", получает аж 6 повреждений. Горишь, бубновый!

* * *

Еще четыре тура позади, дела мои плохи. Оппонент, стиснув зубы, перенес несколько атак моих отягощенных наемниками, но, в общем-то, довольно средненьких (по ТТХ) роботов и выложил в игру.. Вот они, "Горгульи", во всей красе, числом – две. Это вам не "Мотыль" – среднескоростной робот, 3 брони, 8 структур и 5 атаки. Противопоставить мне этим зверькам категорически нечего.

Да, так бывает часто. Это специфика Кланов и Внутренней Сферы. Первые имеют превосходных, мощных, но довольно дорогих роботов и отличных пилотов, но зато – полный ноль в смысле методов диверсии и тайной войны. А в рукаве у Сферы всегда имеется пара-тройка карт типа "команда диверсантов", "подкуп пилота" или, на худой конец, "политическое убийство" – методы, которыми брезгуют гордые кланнеры, но которыми отнюдь не пренебрегают коварные и беспринципные политики Внутренней Сферы. Так что мы еще повоюем. От колоды остались, конечно, одни слезы, но и у противника – ненамного больше. И пусть мне приходится терять по роботу за ход, подставляя их под неодолимую мощь "Гладиаторов" и "Горгулий". Как говорили английские моряки, провожая под воду очередной корабль Ее Величества, "у королевы много". А их и правда много – дешевых, "одноразовых", как пластиковый стаканчик, сфероидных "Центурионов" и "Урбанмехов". Хоть один за ход, да прорвется к колоде – и тут подключаются всей своей мощью карты-"контракты", наемники Внутренней Сферы: "Черные шипы", "Гончие Келла", "Серый Легион Смерти"... И тогда базовая атака обыкновенного средненького "Центуриона" (4 в лучшем случае) возрастает чуть ли не втрое. И вынуждены стоять великолепные клановские машины на страже объектов – колоды, ресурсных карт – вместо того, чтобы долбать противника, пока тот не запросит пощады.

Да, были там пилоты. Два или три – сейчас уже не помню. Один из них сгорел в своем "Мотыле", а два других упокоились, получив пулю снайпера (карта "Заказное убийство").

Цель оправдывает средства

Итак, дело идет к концу. Напоследок у меня припрятан сугубо сфероид-

ный, а значит, подлый и нехороший ход. "Подкупленный пилот". Дорогая (еще бы!) карта, которая позволяет забрать, правда, только до конца хода, чужого робота, на котором нет карты-пилота. А пилотов-то я предусмотрительно и повыбил!

Так или иначе, карта "подкупленный пилот" дает мне сразу двойной зффект – я "перехватываю" до конца хода стотонного "Носорога", стоящего на охране колоды, и бросаю его в атаку на колоду же. Мой оппонент "попал" – рассчитывая на огневую мощь зтого гиганта, он оставил в патруле только одного среднего робота, способного при необходимости блокировать еще одну атаку. Вот и выходит – против моих четырех (считая купленного "Каменного Носорога) роботов, у него – единственный блокер. И три мои атаки проходят беспрепятственно – противник блокирует наиболее опасного (с его точки зрения) Носорога, а остальные три проходят... и приносят с собой мощь трех наемных подразделений, заботливо прибереагемых как раз на такой случай. Пока оппонент, поливая нехорошими словами "грязных сфероидов", сбрасывает карты с колоды на свалку, я пересчитываю то, что осталось от моей колоды. Там семь карт. У противника, правда, только пять, но зто ничего не меняет. "Носорог" снова вернулся к хозяину. Следующий тур, в любом случае, станет для меня последним...

Да, зто грязный прием. И любой любитель романов серии "Battletech" подтвердит, что это – запрещенный прием. Но зто все, что у меня осталось.

Против ЭТОГО принимались международные конвенции. ЭТО запрещали на всех мыслимых уровнях и на Земле, и в Галактике. И, наконец, за применение ЭТОГО был (если верить, опять же, романам серии "Battletech") до последнего младенца вырезан клан Россомахи. "Тактикал Ньюк" – тактический ядерный удар. Последняя точка. Оверкилл. Game over.

Из задачника по Magic: the Gathering

Исходные данные

Игрок 1. У него черно-зеленая колода и 5 пунктов жизни.

В игре находятся: Bog Imp 1/5 (Ч), два Enchantment Web (З), воздействующие на Bog Imp, Giant Spider 2/4 (З), Grizzly Bears 2/2, два болота и два леса. Все земли повернуты.

Игрок 2. У него сине-белая колода и 4 пункта жизни. В игре находятся: одно поле, два острова, черная земля под названием Blight (все земли развернуты), Pearled Unicorn 0/1 (Б) с Weakness (Ч), War Mammoth 3/3 (З) с наложенным на него Control Magic (С).

В руке находятся: Enchantment Alteration (С), Flight (С), Unstable Mutation +3/+3 (С), Disenchant (Б),

Green Ward (Б).

Условные обозначения

Ч - черный, С - синий, Б - белый, З - зеленый, К - красный.

Задание

Ваш противник - игрок 1. Партия уже почти заканчивается, однако ее исход пока неизвестен.

Но вот в свой ход вы вытаскиваете Enchantment Alteration и понимаете, что поединок за вами. Требуется указать начало вашей главной фазы, при котором вы побеждаете игрока 1 за зтот ход, а сами остаетесь живым.

Ответы с пометкой "Задача по MtG" присылайте в редакцию. Три лучших будут отмечены призами от компании "Саргона".

НОВОСТИ ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Ведущий рубрики: Горяйнов Дмитрий

■ AMD ускоряет выпуск кристаллов

■ Вот он какой... высокочастотный...

В самом конце ноября стало известно о появлении на свет процессора Athlon с тактовой частотой 750 МГц (по плану – первый квартал 2000 года) от AMD. На первый же квартал следующего года намечено начало продаж кристаллов Athlon с тактовой частотой 800 МГц. Следует уточнить, что Athlon – процессор седьмого поколения, для которого уже давно наращивается тактовая частота. Тем временем Intel все еще разрабатывает архитектуру Itanium – тоже процессора, тоже седьмого поколения. Удастся ли Intel сохранить лидирующие позиции? Пока ее ответом можно считать выпуск Pentium III с частотой 733 МГц. Гонка с препятствиями к отметке в 1 ГГц началась и набирает обороты. У участников явно появился азарт, у наблюдателей – слюноотделение.

■ Логотип охотника за высокими частотами

■ Приготовьтесь к появлению биометрической мыши

Хотя клавишные панели для чтения отпечатков пальцев, лазеры для сканирования сетчатки и другие подобные технологии повышения безопасности впервые были представлены на Comdex уже в позапрошлом году, окончательно они "вызрели" только сейчас. Новые средства биометрической безопасности практически готовы к массовому производству. И, похоже, они будут востребованы в массовых количествах. Причин тому несколько.

Во-первых, множество корпоративных IT-менеджеров озадачились определением подлинности (если так можно выразиться) своих пользователей.

Во-вторых, после того, как завершатся проекты, намеченные к 2000 году, для финансирования внедрения подобных технологий должны открыться соответствующие разделы в бюджетах корпораций.

В-третьих, и это самое важное, многие разработчики биометрических продуктов считают, что продукция с биометрическими технологиями станет широко распространенной и доступной. Ведь совсем не обязательно, чтобы созданные на ее основе устройства были большими и дорогими агрегатами для выяснения личности. Как насчет устройства для считывания отпечатков пальцев в мышке?

В ходе Comdex два поставщика биометрических продуктов SafLink из Тампы (Флорида) и SecuGen из Сан-Хосе (Калифорния) объявили, что они и ING Direct, банковская компания со штаб-квартирой в Торонто, лицензируют совместно разработанную мышь SecuDesktop 1.4, способную распознавать отпечатки пальцев с помощью специальных стеклянных считывателей, расположенных на ее поверхности. Объявленная стоимость такого мыша – немногим менее ста долларов (для американского рынка).

■ Гейтс объявил об устройствах для личного Web

■ Прототипы моделей Web Companion

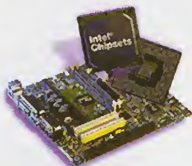
В Лас-Вегасе состоялась 20-я ежегодная выставка Comdex. Исполнительный директор Microsoft Билл Гейтс принял участие в этом экстравагантном событии компьютерной индустрии, превознося достоинства долгостройной Windows 2000, бегло защищая Microsoft от федеральных "расследователей" и предлагая новую концепцию, именуемую Личный Web (Personal Web). Среди представленных Гейтсом "фишек" завтрашнего дня наличествовало устройство под названием Web Companion. На презентации в переполненном Venetian Hotel с продемонстрированным Биллом прототипом ознакомились шесть с половиной тысяч человек. А заодно и поглазели на самого богатого в мире человека.

Web Companion позволяет пользователям осуществлять доступ к электронной почте и перемещаться по Web. Microsoft обеспечивает производителей оборудования программной платформой Windows CE (используется в карманных компьютерах и приставках, например, в Sega DreamCast) и интернетовским доступом к Microsoft Network. Теперь OEM-технарям ничто не мешает наладить производство дешевых устройств. Похоже, Интернет скоро станет доступен и тем, у кого на рабочем столе не стоит полнофункциональный PC.

■ Наборы микросхем от Intel

В следующем году Intel начнет выпуск линейки наборов микросхем, в которых будут поддерживаться такие новейшие технологии, как PC133 и DDR (double-data-rate, с двойной скоростью пропускания данных) PC266 SDRAM.

Набор Intel 815, или Solano, первые образцы которого появятся уже в январе, должен заменить собой самый популярный на сегодня набор микросхем 440BX. Solano будет поддерживать PC133, графический порт AGP 4X.



■ Кто сделает наборы микросхем для процессоров Intel лучше, чем сама Intel?

Также возможен выпуск DDR-чипсета для настольных ПК. Джек Робертсон из Electronic Buyers' News утверждает, что ему стало известно из некоторых источников о том, что в новом наборе будет реализована поддержка памяти SDR SDRAM (PC133), вплоть до DDR SDRAM.

Набор микросхем с поддержкой DDR PC266 для серверов будет представлен в виде образцов в конце 2000 года, что позволит запустить его в производство в начале 2001 года.

■ Логотип грядущего процессора Itanium

Набор микросхем для серверов, именуемый Intel 870, разрабатывается как основанный на памяти DDR SDRAM. Он будет поддерживать системы высокого класса с четырьмя и восемью процессорами. По непроверенным данным, этот набор микросхем будет также поддерживать грядущий 64-битный процессор седьмого поколения Itanium (ранее известный как Merced).

■ Беркли. Принципиально новый транзистор

Двадцать второе ноября. США, Калифорния, Беркли. Ученые объявили о новом полупроводниковом транзисторе. Это невероятно, но он такой крошечный, что одна компьютерная микросхема с такими транзисторами сможет содержать в 400 раз больше устройств, чем раньше. Ченминг Ху (Chenming Hu), профессор электрического инженерного дела и вычислительных наук Калифорнийского университета, рассказал о малютке-транзисторе, который много меньше любого из изобретенных на сегодняшний день. "Это новый мировой рекорд", — сказал Ху о прототипе, прозванном FinFET. Подробности об изобретении, которое было профинансировано Агентством продвинутых исследовательских оборонных проектов США (U.S. Defense Advanced Research Project Agency), будут обнародованы в декабре на Международной конференции по электронным устройствам (International Electronic Devices Meeting) в Вашингтоне, но кое-какую информация мы можем сообщить вам уже сейчас.

Транзистор контролирует поток электрического тока в электронных устройствах. Раньше так называемый "вход" был плоским проводником, контролировавшим только одну сторону прохода, через который идет поток. Теперь команда в Беркли смоделировала его как зубец в форме вилки, охватывающий проход с обеих сторон. В результате – улучшенный контроль и существенное уменьшение размеров.

Ху сообщил, что длина FinFET – 18 нанометров, или около 100 атомов. Невооруженным глазом новый транзистор не увидишь, да и вооруженным тоже. Его можно разглядеть только с помощью электронного микроскопа. Ху утверждает, что транзистор уже сейчас короче применяющихся в промышленности в 10 раз, и считает возможным в будущем уменьшить размеры транзистора еще вдвое. Согласно закону Мура, количество транзисторов в процессорах каждые полтора года удваивается. Этот процесс когда-нибудь должен остановиться, так как транзисторы невозможно уменьшать бесконечно. Законы физики не позволят. Еще только вчера такой отметкой считалась длина 0,07 микрометра, или 70 нанометров. Теперь эта отметка смещается к 9 нанометрам.

■ Ошибка в Coppermine тормозит продажи ПК

В процессоре Pentium III с новыми тактовыми частотами, разрабатывавшемся под кодовым названием Coppermine, обнаружена ошибка. Именно это заставило компанию Dell остановить продажи Optiplex GX 110. Впрочем, утверждается, что ни с одним из проданных компьютеров проблем пока не возникло.

На столь резкие действия Intel ответила заявлением, что проблема была зафиксирована в тестовой лаборатории и всего в нескольких кристаллах. Все остальные были в порядке. Естественно, ситуация будет исправлена, и пользователи смогут покупать нормальные Pentium III. Даже если проблема была обнаружена всего в нескольких камнях и при уникальных нагрузках/условиях, Intel все равно ее исправит. Репутация этой корпорации построена не на пустом месте.

Эволюционная революция

Горяйнов Дмитрий

На просторы "железных" страниц печатных СМИ, гипертекстовых развалов Интернет и прочих источников полезных сведений проникает информация о GeForce 256. Многие уже слышали/читали, что это за зверь. А для тех, кто еще не в курсе, мы попробуем рассказать в подробностях.

Сие чудо техники полностью именуется NVIDIA GeForce 256. Что свидетельствует о том, что производится оно корпорацией NVIDIA. А что производит упомянутая корпорация? Правильно, процессоры для 3D-графики. Занималась она этим полезным делом на протяжении всего своего существования и сворачивать с этого пути не собирается, в отличие от главного конкурента – компании 3dfx. Последняя посчитала нужным перейти на выпуск видеокарт на основе собственных процессоров. Кто из них прав – покажут история и розничные продажи.

Для нынешнего состояния силиконовой промышленности GeForce 256 революционен, но эта революция стала возможна лишь благодаря эволюции самой NVIDIA. Что становится очевидным, если подробно рассмотреть путь корпорации к современным достижениям.

Первый блин

Говорят, первый блин всегда комом. Это правило. И, как из каждого правила, из него существуют исключения, но... NVIDIA таким исключением не стала.

Первый микропроцессор компании NVIDIA назывался NV1. И был он очень неудачным. Его неудача, собственно, заключалась в том, что NVIDIA попытались обогнать прогресс. Революция должна быть кому-то нужна, а революционный процессор от NVIDIA был выполнен так, что многие его просто не приняли.

У NV1 было не одно назначение. Как так? А очень просто. Обычно его принято рассматривать как процессор трехмерной графики, но он к тому же эмулировал Sound Blaster, а также мог делать и еще кое-что.

Процессор предназначался для изготовления 2D/3D-видеокарт. Но пользователям подобный гибрид был ни к чему. Всех устраивала 2D-видеокарта, за которую были отданы достаточно солидные деньги, и никто не был готов к тому, чтобы ее выбрасывать. Потому идея 3dfx пришлась по вкусу гораздо большему числу людей –.Voodoo Graphics, работавший с обычной 2D-видеокартой, "рисовал" на экране 3D.

В то время новшество от NVIDIA не признали, а сейчас не имеет смысла покупать 2D-видеокарту отдельно от 3D. Потому как все плавно начали переходить с устаревающих видеокарт на новые, а те все чаще делались совместными (2D + 3D). Не имеет смысла делать или покупать эти устройства отдельно, но для того, чтобы понимание этого закрепилось в мозгах, потребовалось время.

Просчетом оказалось и совмещение в одном устройстве обработки видео и звука. До этого и сейчас обычный пользователь не дозрел и, наверное,

не дозреет никогда. Зачем в видеокарту засовывать звуковую? Это же разные вещи. Гонка технологий для звуковых и видеокарт идет каждая своим путем. Как известно, за двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь. NVIDIA и не поймала. Хотели сделать как лучше, а дальше – вы знаете... Звуковая карта, или, так сказать, "2D/3D-видеозвуковая карта", основанная на процессоре NV1, обладала "великим" достоинством – могла эмулировать Sound Blaster. Других достоинств в плане звука не наблюдалось.

Процессор также мог управлять вводом-выводом с игровых контролеров. Все блоки процессора, управляющие теми или иными процессами, а также доступом к памяти, были соединены однонаправленной кольцевой шиной. То есть данные по шине перемещались только в одном направлении по кругу, пока не доходили до нужного блока. Для управления этим процессом существовал отдельный блок – контроллер шины.

Но, наверное, самым интересным было то, что блок графической обработки оперировал не полигонами, как в других процессорах, а сплайнами, которые, грубо говоря, представляют собой полигоны с выпуклыми сторонами. Об этом многие программисты и сейчас только мечтают. А играющий люд даже не представляет себе, как хорошо может смотреться картинка со сплайнами (при наличии остальных 3D-достоинств). Они почти нигде не использовались, за исключением редких случаев, и пересчитать людей, игравших в игры с применением сплайнов, можно "по пальцам". Реального применения сплайны пока так и не получили, но считаются технологией будущего. В NV1 был применен аппаратный алгоритм, именуемый NURBS (неоднородные рациональные B-сплайны). Он-то и округляет стороны полигонов, благодаря чему программисту приходится задавать меньше точек для построения гладких линий. Однако этот алгоритм не нашел достаточного применения. NVIDIA обогнала прогресс с NURBS, но это были не те возможности, которые требовались программистам и играющим людям в то время.

Выход NV1 не принес NVDIA ничего хорошего. Однозначно лучшим на рынке игровых 3D-процессоров оказался 3dfx Voodoo Graphics.

Сто двадцать восьмой лучше первого

RIVA 128. Так назывался следующий "камень" от NVIDIA, оказавшийся куда более стоящим в плане конкуренции и заставивший потесниться на рынке продукцию 3dfx.

Откуда взялось такое название? Оно образовано из фразы Realtime Interactive Video and Animation, то есть "интерактивное видео и анимация в реальном времени". Число 128 – из-за 128-битной обработки 2D-графики и 128-битного интерфейса с памятью.

Основные особенности кристалла можно перечислить в таком порядке: поддержка шин PCI и AGP, интерфейс с шиной более 100 МБ/сек, 128-битное 2D-ускорение, наложение текстур, аппаратный механизм организации, Z-буферизация, фильтрация текстур, коррекция перспективы, спекулятивное освещение, XY интерполяция, телевизионный вход и выход. Хотя существуют более подробные списки особенностей, сгруппированные по некоторым признакам и представленные когда-то NVIDIA. Кое-что из них, особенно интересное для нас, простых любителей поиграть (RIVA 128 годится и для других целей), стоит привести: усовершенствованное ускорение Direct3D, огромные массивы плавающих точек блока геометрических вычислений, быстрый 32-битный VGA/SVGA, 128-битное ускорение 2D/GUI/DirectDraw, видеоускорение (включая MPEG-1, MPEG-2 и Indeo), механизм конвертации множественного пространства цветов, двустороннее видеосмещение по осям X и Y, 206 МГц ЦАП (DAC), совместимость с NTSC и PAL, интерфейс поддержки DMA шины AGP 1.0 с частотой 66 МГц, интерфейс поддержки DMA шины PCI 2.1, 128-битный интерфейс с кадровым буфером на основе памяти SGRAM с тактовой частотой 100 МГц с полосой пропускания 1.6 Гбайта в секунду.

Но оценивать продукты следует не только по заявленным производителями свойствам. Это надо делать еще и с точки зрения пользователя, в нашем случае – пользователя играющего. Мы будем ориентироваться на человека, который что-то делает в среде "форточек", при этом не занимается профессиональной 3D-графикой, зато активно играет в игры. Попробуем описать абстрактную видеокарту на процессоре NVIDIA RIVA 128 так, чтобы у такого пользователя не осталось вопросов.

Основным козырем этой видеокарты являлась потрясающая по тем временам производительность в 2D-режимах. Правда, человек играющий гораздо больше жаждет 3D-производительности, однако мощный 2D-режим при любом раскладе не является недостатком.

Другим козырем была высококачественная 3D-графика. Но она основывалось не на новейших революционных технологиях, переворачивающих мир, а просто на высоком качестве исполнения. В то время гораздо больше ценилась сумасшедшая производительность ускорителей на базе процессоров 3dfx.

Видеоускорение не нашло большого признания, но тоже помогло захватить некоторую долю рынка, потому что нашлись люди, которые это оценили.

Серьезным недостатком NVIDIA RIVA 128 является сильная зависимость производительности от мощности центрального процессора. Это значит, что если взять некоторый слабый процессор, с которым RIVA 128 может работать, то ее производительность будет ничтожной. Если взять более быстрый центральный процессор, производительность увеличится. Передвигаясь таким образом по линейке центральных процессоров вверх, можно найти тот, начиная с которого (и выше) производительность равняется 100%. У большинства же других видеопроцессоров зависимость от центрального процессора на практике почти не ощущается.

Но NVIDIA все же заставила подвинуться 3dfx на рынке и завоевала признание своих продуктов у некоторой части пользователей. Учитывая провал NV1, это был значительный шаг для корпорации.

Две дополнительные буквы

Чем же, кроме двух дополнительных букв, отличается от своего предшественника процессор NVIDIA RIVA 128ZX? Прежде чем выяснить этот вопрос, следует сказать, что процессор до сих пор производится и используется для видеокарт. Дело в том, что NVIDIA позиционирует свою продукцию по-разному. Многим просто ни к чему возможности GeForce 256, поэтому сейчас компания производит следующие процессоры: RIVA 128ZX, RIVA TNT, RIVA TNT2, RIVA TNT2 Ultra и GeForce 256.

■ NVIDIA RIVA 128ZX

А теперь об отличиях. Следует отметить, что частота ЦАП (DAC) поднялась с 206 до 250 МГц. Теперь ЦАП поддерживает разрешения до 1600x1200x85 Гц. Производительность осталась почти такой же, как и была: 100 миллионов пикселей в секунду, 5 миллионов треугольников в секунду, 20 миллиардов операций в секунду. Для сравнения: у NV1 производительность вычислений составляла 350 миллионов операций в секунду. Новый чип использует возможности шины AGP 2.0.

Новый процессор использовал большинство возможностей предыдущего. Остался и упомянутый ранее недостаток – сильная зависимость от центрального вычислительного кристалла.

RIVA 128 производится до сих пор и в магазинах всего мира продаются видеокарты на его основе: ELSA Erazor LT, Creative Graphics Blaster

RIVA 128ZX, Diamond Viper V330, Leadtek WinFast 3D S3500ZX, Yuan 3DTV Xtreme, Yuan 3D Xtreme и многие другие.

Тротиловый камень

При выборе названия для следующего продукта NVIDIA блеснула оригинальностью. После расшифрованной выше аббревиатуры RIVA корпорация поставила аббревиатуру TNT. Получилось красиво. Дело в том, что в английском языке сочетание TNT равнозначно нашему слову "тротил". То есть компания заявила всему миру, какой взрывной процессор она приготовила для пользователей. И этот, так сказать, взрывной камень оправдал свое название. Некоторое время он был самым производительным на рынке 3D-процессоров (здесь не рассматривается редкая специализированная аппаратура стоимостью десятки и сотни тысяч долларов, например, от Silicon Graphics) и уступал (совсем немного) только двум Voodoo 2 в режиме SLI. Использовав аббревиатуру TNT, NVIDIA объявила, что она также обозначает их принципиально новую технологию TwiN Texel, которая позволяет накладывать два текселя одновременно.

■ TNT - тротил

Взгляните на характеристики тротилового RIVA. В свое время они были выдающимися (хотя и сейчас совсем недурны):

- скорость заполнения – 180 миллионов пикселей в секунду; 6 миллионов треугольников в секунду (пиковая скорость);
- архитектура полосы пропускания кадрового буфера 1,8 ГБ в секунду;
- максимальное разрешение в 2D/3D 1920x1200 при 75 Гц;
- оптимизированное ускорение Direct3D;
- полная поддержка DirectX 6.0 и 5.0;
- 128-битная архитектура TwiN Texel (TNT – наложение двух текстур с учетом освещенных пикселей в один момент времени, однопроходное мультитекстурирование, приблизительно удвоенная производительность для большинства операций);
- 24-битный Z-буфер (плавающая точка / целые числа);
- 8-битный буфер шаблонов;
- антиалиасинг (сглаживание);
- 32-битная прорисовка (рендеринг);
- точечно-пробная, билинейная, 8-проходная анизотропная фильтрация;
- 100% аппаратная организация треугольников;
- поддержка смешения текстур (мультитекстурирование, наложение рельефа, модуляция текстур, карты освещенности, карты отражения, детализированные текстуры, карты среды, процедурные текстуры);
- наложение текстур с попиксельной коррекцией перспективы (дымка, свет, мип-мэппинг);
- аппаратное ускорение всех операций Windows GDI;
- оптимизация для различных глубин цвета, включая 32, 16, 15 и 8 бит на пиксель;
- аппаратный указатель в True Color;
- аппаратные цветовые колебания;
- мультибуферизация (до четырех буферизаций) для плавной анимации и воспроизведения видео;
- поддержка быстрого 32-битного VGA/SVGA;
- полноэкранное полно кадровое воспроизведение DVD;
- усовершенствованная поддержка DirectDraw; фоновое аппаратное смещение видео для видеоконференций и видеопросмотров;
- видеоускорение DirectShow, MPEG-1, MPEG-2 и Indeo;
- полная поддержка AGP 2X;
- управление DMA шины PCI 2.1;
- телевизионный выход NTSC/PAL;
- гибкие конфигурации памяти (до 16 Mb SDRAM/SGRAM).

Таким данным могут позавидовать многие свежеизобретенные графические процессоры.

Достоинства в наличии, а что у нас в плане недостатков? Есть и они, хотя их немного и большая их часть останется незаметной для пользователя.

Следует "засветить" два действительно серьезных недостатка процессора. Первый – унаследованная от предков (RIVA 128, RIVA 128ZX) зависимость собственной производительности от "скорострельности" центрального процессора. Если строить шкалу изменения производительности RIVA TNT для ЦП Pentium II от Intel (под процессорами Pentium II будем понимать все его разновидности, т.е. сам Pentium II, Celeron, Pentium II Xeon, так как они не имеют архитектурных различий), картина складывается следующая: NVIDIA RIVA TNT работает на 100% начиная с процессоров с частотой 350 МГц. На Celeron или Pentium II с тактовой частотой 333 МГц он уже чуток не дотягивает до полной производительности, которая, соответственно, будет снижаться на более медленных процессорах.

Второй недостаток – отсутствие мультитекстурирования как 3D-технологии. То, что NVIDIA называет мультитекстурированием, – просто возможность наложить одновременно два текселя на один пиксель одновременно, или не на один, это не важно. Собственно, само по себе это не является недостатком. Если бы этот процессор просто накладывал два текселя одновременно – это полбеды, так как в этом случае просто увеличивается количество обращений к видеопамяти и производительность снижается ненамного (по сравнению с настоящим мультитекстурированием). Процессор работает на тактовой частоте 90 МГц и имеет два конвейера прорисовки. Каждый конвейер может за один такт наложить один тексель. Отсюда и производительность – 180 миллионов текселей в секунду. TwiN Texel не обеспечивает мультитекстурирования, а только удваивает производительность на уровне архитектуры.

А теперь, собственно, о самом недостатке. Он заключается в том, что при использовании программой настоящего мультитекстурирования у RIVA TNT начинает простаивать один из конвейеров, и его производительность падает в два раза по сравнению с программами, не использующими мультитекстурирование. Например, в Need for Speed II SE или Incoming он будет накладывать 180 миллионов текселей в секунду, потому что они не используют мультитекстурирование, а в Quake 2 или Unreal – 90 миллионов, потому как они используют мультитекстурирование, и второй конвейер будет простаивать. Хорошо еще, что этот недостаток исправляют программисты, предусматривающие поддержку RIVA TNT в своих великих произведениях. Например, если в Sin выставить в настройках графики пункт RIVA TNT, игра будет использовать специфические характеристики данного процессора и "выжмет" из него мощь, которую предоставляют оба конвейера. Некоторые игры и без специальных настроек могут "чуять" RIVA TNT и адаптироваться под него.

В остальном NVIDIA RIVA TNT оказался действительно "взрывным камнем" и до сих пор сохраняет хорошие, в сравнении с другими процессорами, показатели производительности, что обеспечивает ему прекрасный уровень продаж.

Середина

После выпуска мощнейшего RIVA TNT корпорация NVIDIA занялась разработкой сразу нескольких чипов.

Первыми в этом ряду были Vanta, RIVA TNT2 и RIVA TNT2 Ultra. Все они разрабатывались параллельно. Основным являлся RIVA TNT2, но существует процессор NVIDIA Vanta, который стал как бы промежуточной

ступенью между RIVA TNT и RIVA TNT2. Не вдаваясь в технические подробности, можно сказать, что на практике он обладает функциями RIVA TNT2 и производительностью RIVA TNT. Соответственно, его цена ниже, чем у RIVA TNT2.Это все общие

■ Середина межу первым и вторым тротиловыми кристаллами

слова, а вот и факты о возможностях и архитектуре Vanta (некоторые из этих возможностей были и у предыдущих процессоров NVIDIA):

- аппаратное ускорение всех графических операций Windows интерфейса GDI, через который мы видим оконные приложения (эта функция была в предыдущих);

- оптимизация для различных глубин цвета, включая 32-, 16-, 15- и 8-битные режимы (было);

- аппаратный указатель в True Color (было);

- мультибуферизация, такая же, как у RIVA TNT;

- поддержка быстрого 32-битного VGA/SVGA (было);

- максимальное разрешение 1920x1200 при 32 Гц (частота обновления здесь ниже, чем у RIVA TNT, что обусловлено некоторыми архитектурными особенностями (за низкую стоимость надо платить));

- 128-битная архитектура TwiN Texel второго поколения, то есть более совершенная, чем в RIVA TNT;

- полная поддержка DirectX 6.0 и 5.0 (было);

- 32-битная прорисовка (было);

- 32-битные Z-буфер и буфер шаблонов (в RIVA TNT Z-буфер был с максимальной глубиной 24 бита, а буфер шаблонов был 8-битным);

- такое же, как у RIVA TNT, сглаживание;

- такая же фильтрация текстур;

- 100% аппаратная организация треугольников (было);

- такая же поддержка смешивания текстур;

- такая же попиксельная коррекция перспективы при наложении текстур;

- оптимизация для процессоров Pentium III и K6-II;

- возможности, касающиеся ускорения видео, изменений не претерпели;

- AGP 4X/2X (AGP 2.0 и AGP 1.0 тоже не забыты);

- 64-битный интерфейс с кадровым буфером, с поддержкой 32 МБ SDRAM/SGRAM (у RIVA 128, RIVA 128ZX и RIVA TNT он был 128-битным)

- интерфейс управления DMA на шине PCI 2.1 (было);

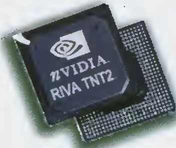
- телевизионный выход PAL/NTSC тоже унаследован.

Теперь видно, какие возможности процессор получил от своего “старшего брата” RIVA TNT2.

К сожалению, и этот чип не избежал двух традиционных недостатков, присущих RIVA TNT: его производительность сильно зависит от скорости центрального процессора, а его второй конвейер также простаивает при использовании мультитекстурирования (последняя особенность перекочевала из первого поколения архитектуры TwiN Texel во второе, применявшееся в RIVA TNT2, и его вариантах – упрощенном (Vanta) и ускоренном (RIVA TNT2 Ultra)).

Второй тротиловый камень

В цепочке Vanta – RIVA TNT2 – RIVA TNT2 Ultra главным был, конечно, RIVA TNT2. Однако на момент его обнародования в стадии разработки находился еще один процессор, тщательно засекреченный корпорацией NVIDIA. Процессор RIVA TNT2 был большим шагом вперед в технологии аппаратного вывода 3D-графики, но никак не революцией. Революция в обстановке строжайшей тайны готовилась на конец 1999 года.



■ А вот так этот “шаг” выглядит внешне

Что же представлял из себя этот “шаг”? Функциональные возможности в области обработки 2D/3D-графики и видео у RIVA TNT2 и рассмотренного чуть выше Vanta схожи. Но для полноты картины перечислим возможности, отличающие эти процессоры. Итак, RIVA TNT2 это:

- 9 миллионов треугольников в секунду;

- 300 миллионов пикселей в секунду;

- полоса пропускания памяти 2,9 ГБ в секунду;

- максимальное разрешение 2048x1536;

- 3D-ускорение оптимизировано для Direct3D и OpenGL (в предыдущих чипах, включая Vanta, оптимизация аппаратуры была сделана только для Direct3D);

- второе поколение технологии TwiN Texel, с однопроходным мультитекстурированием (по каким-то причинам оно, как было уже сказано при описании Vanta, не всегда работает, и в некоторых случаях возникает проблема, подобная той, что была характерна для первого поколения);

- воспроизведение полноэкранного видео в формате DVD с частотой 30 кадров в секунду.

Не следует рассматривать RIVA TNT2 как Vanta, который обрел новые возможности. На самом деле, именно процессору Vanta предназначалось, по замыслу NVIDIA, стать чем-то средним между RIVA TNT и RIVA TNT2. Из этого следует, что не Vanta, а RIVA TNT2 первичен среди процессоров со вторым поколением архитектуры TwiN Texel.

Проблемы сохранились те же: наследуемая, начиная с RIVA 128, зависимость производительности от скорости центрального процессора и отключение второго конвейера прорисовки при мультитекстурировании. Судя по документации от NVIDIA, RIVA TNT2 выполняет однопроходное мультитекстурирование. Но на практике я этого не видел. В Quake 2 (исходя из объявленных параметров процессора и сравнений с другими процессорами для видеокарт, параметры которых тоже известны) могло бы быть кадров и побольше. То ли драйверы не те, то ли игры не те, то ли за однопроходное мультитекстурирование выдается сравнение, где в режиме без мультитекстурирования накладываются две текстуры одновременно только из-за того, что конвейеров прорисовки – два. Причину назвать сложно, но проблема по-прежнему существует.

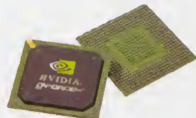
Ультра тротил

Разрабатывая RIVA TNT2, NVIDIA одновременно нашла способ увеличить объемы прибыли, изобретя новый процессор “на ровном месте”. Дело в том, что производственные процессы при изготовлении RIVA TNT2 устроены так, что получаемые кристаллы по-разному устойчивы к подаваемой на них тактовой частоте. После изготовления все процессоры проходят тестирование различных параметров, в том числе – на устойчивость работы при различных тактовых частотах. После этой проверки они делятся на три категории: бракованные, нормальные и особо устойчивые к высоким тактовым частотам. То есть, паспортная частота последних оказывается выше, чем у других. Они используются с другими тактовыми частотами и продаются под другой торговой маркой. Это и есть NVIDIA RIVA TNT2 Ultra. В отличие от RIVA TNT2, имеющего тактовую частоту

125 МГц, RIVA TNT2 Ultra обладает тактовой частотой 150 МГц, а, соответственно, и большей производительностью.

Революция!

Свершилось! Процессор, выход которого планировался NVIDIA на конец года, объявился и потряс своими возможностями. Это действительно революционный процессор, обладающий впечатляющими возможностями. Встречайте GeForce 256! Именно его разработку держали под завесой тайны. Что ж, теперь, когда завесы больше нет, попробуем покопаться в недавней тайне и выяснить, насколько она хороша.



■ Тайна раскрыта! Он перед нами!

Прежде всего следует рассказать об основных особенностях NVIDIA GeForce 256. Производительность существенно выросла, по сравнению с RIVA TNT2 и его разновидностью с приставкой Ultra, и теперь составляет 15 миллионов полигонов в секунду и 480 миллионов пикселей в секунду. Механизм прорисовки стал 256-битным. Появилась технология интегрированной трансформации и освещения, предоставляющая возможность 2-4 кратного увеличения скорости обработки треугольников для более детализированных (в 2-4 раза) сцен в 3D. Эта же технология в играх освобождает ЦП от вычислений, в результате у последнего повышаются возможности по произведению расчетов с физической моделью и искусственным интеллектом. В итоге получается более реалистичный вид объектов и анимация персонажей. Еще одной существенной особенностью нового процессора является независимый конвейерный QuadEngine. Это слово – торговая марка NVIDIA. Благодаря этой технологии, механизмы трансформации, освещения, организации и прорисовки разделены и обеспечивают очень мощную и эффективную архитектуру, которая позволяет обрабатывать 15 миллионов треугольников в секунду. При использовании этой технологии приложения способны представлять в 3D персонажей и среды с высокой степенью сложности. Еще одна архитектурная особенность – 256-битный механизм прорисовки QuadPipe. Суть ее в том, что четыре независимых конвейера прорисовки пикселей могут обрабатывать до 480 миллионов полностью отфильтрованных пикселей в секунду. Технология гарантирует высочайшее качество цвета и спецэффекты при текстурировании с максимальной частотой кадров. Поскольку конвейеров теперь четыре, то можно обрабатывать 4 независимых текселя (без мультитекстурирования) или по 2 текселя в двух местах одновременно (при мультитекстурировании). Еще особенность: AGP 4X с быстрой записью. Она делает возможной пересылку данных центральным процессором непосредственно графическому процессору, что позволяет максимально увеличить общую производительность системы. Архитектурная особенность, касающаяся видео: высококачественный процессор HDTV предоставляет возможность столь же высококачественного воспроизведения DVD и HDTV и цифровой записи. Новый ЦАП ОЗУ с частотой 350 МГц(RAMDAC) также хорош. Он дает возможность наблюдать сверхчистое, сверхрезкое и исключительно стабильное качество изображения в разрешении 2048x1536 при частоте кадровой развертки 75 Гц. К особенностям также относится высокоскоростной интерфейс памяти, разработанный для поддержки существующих типов памяти SDRAM/SGRAM и только готовящихся к появлению высокоскоростных типов SDR/DDR. Особенностью, относящейся к графике в режимах 2D, является 256-битный механизм прорисовки в 2D, представляющий наибольшую производительность во всей индустрии аппаратуры для 2D-графики для ультрабыстрого обновления экрана при высоких разрешениях и глубине цвета 32 бита.

Что говорить, возможности нового процессора однозначно впечатляют.

Всем, наверное, интересно подробнее узнать, что именно стоит за этими технологиями. Сначала следует пояснить, что такое трансформация в 3D в общем случае. Без этого будет сложно понять, что же NVIDIA привнесла нового в процесс. Трансформировать – значит делать изменения в композиции или структуре. В простейших терминах слово трансформировать (применительно к 3D графике) означает производить изменения сцены от кадра к кадру. Перемещение объекта – это трансформация, отнесенная к типу так называемого перевода. Другие типы трансформации включают в себя перемещение точки наблюдения, наезд и отъезд камеры, масштабирование (изменение размеров объекта) и вращение. Так как объекты трансформированы в мир 3D, их положения должны пересчитываться с частотой нескольких миллионов раз в секунду. Эти вычисления основаны на линейной алгебре (особые операции матричных умножений). Математика, используемая для вычисления трансформаций, проста, но количество операций, которое требуется, чтобы вычислить одну трансформацию, состоит из 16 умножений и 12 дополнительных операций.

■ На этих примерах с сайта NVIDIA ясно видны трансформации по вращению, масштабированию и переводу объекта (автомобиля Parsche Boxter)

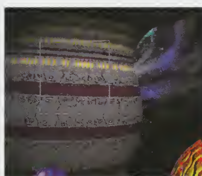
Теперь о том, что касается освещения. В настоящее время использование ускорения освещения через графический процессор становится общепринятым. Сегодняшние игры задействуют технические приемы, известные как карты освещенности и вертексное освещение. Однако скоро все изменится, так как разработчики игр начинают использовать возможность поддержки процессором GeForce 256 до 8 источников освещения и добавлять прорисовку света в реальном времени. Освещение, так же, как и трансформацию, следует обсудить в общих чертах. Освещение бывает разных типов: свет от солнца, освещение в помещениях, свет от прожекторов и т.п. Все объекты (например, зеркала или латунные дверные ручки) отражают свет. Учет освещения в генерируемом компьютером 3D-мире – крайне сложная задача, включающая расчет того, как излучается свет от источника (например, фонаря, факела или фар). Добавление множества источников света, чтобы создать более реалистичную сцену, еще больше уве-

личивает сложность. Раньше в играх (не столь давно сделанных, например, в Unreal) применялись карты освещенности, которые являются изображениями, изменяющими цвет объекта так, чтобы казалось, что он освещается. Так же, как и в случае с трансформациями, осветительные вычисления производятся через манипуляции матрицами, являются более сложными и обычно высчитывают расстояние и направление между источниками света и объектами.

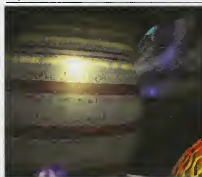
Дальнейшее категорирование света в 3D-графике: освещение бывает рассеянным и бликующим. Рассеянное освещение – такое, при котором свет падает на объект, равно рассыпаясь при этом во всех направлениях, независимо от положения зрителя. С другой стороны, бликующее освещение зависит от положения зрителя. Столь же важными, как и положение зрителя, факторами являются направление света и ориентация треугольника. Бликующее освещение может "представлять" материал, из которого сделан объект. В качестве примера можно привести разницу в освещении шелковой и хлопчатобумажной рубашек.

Теперь, после общего ознакомления с трансформацией и освещением, можно прейти к объяснению технологии интегрированной трансформации и освещения, применяемой в NVIDIA GeForce 256.

Вся работа по обработке 3D-графики распределяется между ЦП и графическим процессором. Возможности последнего постоянно растут. В 1996 году графические процессоры выполняли только прорисовку, в 1997 они уже могли организовывать полигоны, а в этом году появился GeForce 256, который способен на аппаратном уровне выполнять расчеты с трансформацией и освещением. До этого обработка вычислений для 3D-графики такого рода всегда выполнялась центральным процессором (по этому поводу NVIDIA хочет теперь предложить новый термин GPU (Graphics Processor Unit), аналогично CPU (Central Processor Unit)). Это вело к дублированию функций вычислений с плавающей точкой, требующихся для обработки трансформаций и освещения графическим процессором. Дублирование связанно с тем фактом, что большинство ЦП уже содержат в себе полноценные устройства вычислений с плавающей точкой. NVIDIA сломала барьер для добавления этих возможностей в графические продукты на ПК при помощи новейших кремниевых технологий, и ее инженеры, занимающиеся архитектурой процессоров, получили возможность интегрировать в одной матрице все функции, касающиеся трансформации и освещения, которые теперь присутствуют в GeForce 256.



■ Так на сайте NVIDIA изображено рассеянное освещение



■ А так - рассеянное освещение вместе с бликующим

Здесь есть два ключевых полезных результата. Во-первых, высочайшая графическая производительность. Графический процессор с механизмом интегрированной трансформации и освещения выполняет эти функции в два-четыре раза быстрее, чем это было возможно до сих пор. Во-вторых, существенно большая часть мощности ЦП будет выделена для физических расчетов, искусственного

Вот список игр, которые будут использовать интегрированную трансформацию и освещение, с указанием разработчиков/издателей и жанров. Закрытые интерфейсы (для аппаратуры конкретных производителей) интегрированную трансформацию и освещение не поддерживают, потому что NVIDIA не использует их, предпочитая совместимые со всем на свете Direct3D и OpenGL.

Tribes 2	Dynamix/Sierra	FPS	OpenGL
Harn: Bloodline	Auran/EA	RTS/RPG	OpenGL/Direct3D
Experience	The Whole Experience	FPS	Direct3D
Quake III Arena	id Software/Activision	FPS	OpenGL
Evlova	Computer Artworks/Interplay	FPS	Direct3D
Stonekeep 2	Interplay/Interplay	RPG	OpenGL
Messiah	Shiny/Interplay	FPS	Direct3D/OpenGL
Demolition Racer	Pitbull/Infogrames	Racing	Direct3D
Test Drive 6	Pitbull/Infogrames	Racer	Direct3D
Midnight GT	Rage/Rage	Racing	Direct3D
Giants	Planet Moon/Interplay	FPS	Direct3D
Halo	Bungie/Bungie	FPS/RTS	OpenGL
Oni	Bungie/Bungie	FPS	OpenGL
Mig Alley	Interplay/Interplay	Flight Sim	Direct3D
Panzer Elite (EP)	S.S.I./Psygnosis	RTS	?
Shadowman	Acclaim/Acclaim	FPS	Direct3D
Ultima Online 2	Origin/Electronic Arts	RPG	Direct3D
Ferrari	Acclaim/Acclaim	Racing	Direct3D
Drakan 2	Surreal/Psygnosis	FPS	Direct3D
Soldier	Sinister Games/Sinister Games	RTS	Direct3D
Shadow Company 2	Sinister Games/Sinister Games	RTS/FPS	Direct3D
Vampire: The Masquerade	Nihilistic/Activision	FPS	Direct3D
Knights	Digital Infinity	?	Direct3D
Terminator 3D	Orange Games	FPS	Direct3D
Steel Whisper	Orange Games	?	Direct3D
Star Trek Voyager	Raven/Activision	FPS	OpenGL
WarBirds 3.0	Interactive Magic/Interactive Magic	Flight Sim	Direct3D
Colin McRea Rally II	Codemasters/Codemasters	Racing	Direct3D
Black and White	Lionhead/EA	RPG	Direct3D

интеллекта, других функций приложений, а также для управления системными ресурсами. Графический процессор от NVIDIA может легко обогнать ЦП по производительности в 3D-графике, потому что предназначенный для этого графический механизм фокусируется только на критических математических функциях. Графический процессор не универсален. Зато – крайне эффективен в вычислениях специфического набора графических функций.

Потребность в сильном искусственном интеллекте в играх до появления GeForce 256 была ограничена сценариями для персонажей, которые их тупо исполняли. Для хорошего искусственного интеллекта нужно много процессорных ресурсов, а где их взять, если в игре практически все занимает пересчет трансформаций и освещения. Теперь эти ресурсы высвобождены, благодаря передаче обязанностей по такому виду расчетов графическому процессору. Когда-нибудь, вслед за NVIDIA, и другие производители графических процессоров внесут в свои продукты функции для таких расчетов, но бесспорная заслуга NVIDIA в том, что она сделала это первой.

■ Так представляет разницу между графикой с трансформацией при помощи GeForce 256 и тем же при помощи ЦП (видимо, того же, что и при GeForce 256) один из первых производителей видеокарт на новом процессоре - LeadTek

Кроме того, интегрированная трансформация и освещение будут применяться в некоторых механизмах визуализации, или просто “движках”, предназначенных не для конкретных игр, а разрабатываемых для последующего лицензирования разработчиками и являющихся самостоятельными коммерческими продуктами. Creative Asylum создает Paradox. Act-3D разрабатывает Silex. Lithtech2 находится в разработке у Monolith Entertainment. Все три “движка” будут поддерживать Direct3D. Следовательно, все производители игр, которые лицензируют для своих разработок какой-либо из этих трех продуктов, будут создавать игры, использующие интегрированную трансформацию и освещение. Как становится ясно, новые функции GeForce 256 найдут себе практическое применение уже в ближайшее время.

С интегрированной трансформацией и освещением все понятно. Есть еще две мощные технологии, на которые следует обратить внимание. Одну из них объясню вкратце, потому что она относится к 3D лишь косвенным образом. Эта технология – быстрая запись через AGP 4X. Чтобы прорисовывать 15 миллионов полигонов в секунду, информацию о них надо передавать графическому процессору в реальном времени, а графический процессор от NVIDIA, как уже неоднократно отмечалось, теперь занимается не только прорисовкой и организацией полигонов, но и трансформацией и освещением. Ему нужно получать огромное количество информации и как можно быстрее. Как работает современный графический процессор, который использует шину AGP 4X. От ЦП к памяти DRDRAM-400 информация идет через основной набор микросхем со скоростью 1,06 Gb в секунду по шине с частотой 133 МГц и входит в память на этой скорости. После затрат времени на получение памятью информации, последняя отправляется из нее по шине AGP 4X с той же скоростью 1,06 Gb в секунду. Кажется, что быстро. А что, если вообще отменить запись в память? Тогда путь информации сократится в два раза, и будет выглядеть не как ЦП —> память —> видеопроцессор, а как ЦП —> видеопроцессор. В этом и заключается новая возможность, позволяющая осуществить все те 3D-функции, которыми располагает революционный процессор от NVIDIA.

Рассмотрим еще одну важную технологию, которая уже напрямую касается 3D-графики. Это технология связанного со средой кубического наложения (Cube Environment Mapping), дающая величайшие возможности по созданию эффектов отражений и бликов в реальном времени. Кроме реального времени, особенностями технологии являются потрясающая точность генерации эффектов и облегчение труда разработчиков при их создании.

■ Вот такой выигрыш в производительности дает технология быстрой записи через AGP 4X

В реальной жизни поверхности объектов характеризуются степенью поглощения, отражения или излучения света. При перенесении этих зрительных богатств на ПК глаз должен воспринимать свет, который точно отражен от объектов в реальном времени без неприятной грубости и искажений. Сложность – в расчете хода вторичных световых лучей. Поэтому для моделирования таких эффектов обычно используется наложение, связанное со средой.

Связанное со средой наложение – это эффективная техника для вычисления отражений в средах, синтезированных на компьютере, без расчета хода бесчисленного множества вторичных лучей. При использовании предустановленного изображения, внесенного как фигура геометрической карты, окружающей объект, отражения могут быть назначены каждой точке пространства в отдельности, согласно этой самой фигуре. Связанное со средой наложение пробует текстурировать изображение для каждого объекта из карты среды, основанной на векторах отраженных мест. При проектировании 3D-среды в виде 2D-карты этой среды, которая окружает объект, могут быть созданы отражения с некоторой степенью точности (зачастую недостаточной).

Однако существующие технологии связанного со средой наложения имеют свои недостатки. До сих пор не имелось возможности достаточно правдоподобно наложить текстуру на сферу с картой среды. Все технологии связанного со средой наложения уверенно могут сделать довольно-таки приятный шар с лицевой стороны, и он будет отражать окружающий мир. Но с обратной стороны такого шара будут плохо сложенные концы текстуры и карты среды. Отражение в шаре с обратной стороны будет, мягко гово-

■ Автомобиль без связонного со средой кубического ноложения

■ Тот же овтомобиль со связонным со средой кубическим ноложением

ря, не очень реальным и красивым. Проблема очень сложна, но, как утверждает NVIDIA, "связанное со средой кубическое наложение – простое решение сложной проблемы".

Связанное со средой кубическое наложение при помощи аппаратуры – это переломное изобретение для обработки изображений высокого качества, являющееся особенностью GeForce 256. Оно полностью поддерживается DirectX 7.0 и OpenGL и позволит разработчикам создавать точные отражения, генерируемые в реальном времени. Ускоренное аппаратурой, связанное со средой кубическое наложение освободит творческий потенциал разработчиков, затрачивавшийся на создание отражений и бликующего освещения, для творчества в области создания интересных захватывающих сред. С заменой обычной формы карты на шестисторонний куб, технология предлагает простой путь к созданию ошеломительных отражающих изображений.

Как же работает сей великий процессор? Для иллюстрации имеется простой пример. В Unreal можно хорошо поиграть на RIVA TNT с разрешением 1024x768 и глубиной цвета 16 бит. Если вы захотите 32-битного цвета при том же разрешении, то Unreal превратится слайд-шоу, хотя и довольно быстрое. А в Wheel of Time, который по детализации существенно превосходит Unreal, можно прекрасно играть на GeForce 256 с таким же разрешением и 32-битным цветом (по крайней мере, в демо-версию).

Как видно из зтого примера, разница в производительности существенная. Однако разницу в производительности видеокарт чаще определяют по количеству кадров. Так вот, если Quake III Arena (версия 1.09) запустить на Pentium II–450 с GeForce 256 и памятью SDR с 32-битной глубиной цвета в полном зкране, с картами освещенности, с высокой геометрической детализацией, с третьей детализацией текстур, с 32-битными текстурами, с трилинейной фильтрацией текстур и с разрешением 1024x768, без звука и синхронизации с зкраном, то в Demo001 можно получить 63 кадра в секунду.

Хочется верить, что NVIDIA продолжит свои разработки в области графических процессоров и в будущем порадует пользователей еще чем-нибудь столь же революционным. Но зто – довольно отдаленное будущее, а в ближайшем нас ждут игрушки, перечисленные выше, которые уже завтра будут готовы использовать новые революционные функции и радовать нас прекрасной графикой, мощным AI и реалистичными физическими моделями поведения объектов.

Эволюция продолжается!

Железная почта

Здравствуйте.

У меня есть вопрос касательно проблемы с видеокартой. У меня P233MMX +64dimm+ ATI Turbopro2mb + VooDoo2 12mb. Если в некоторых играх (quake2,3 ; powerboat racing etc.) с GLIDE поставить brightness на максимум, то темные стены, пол etc. становятся ненормально коричневыми с чёрными полосками. Если можно, прошу объяснить мне, из-за чего зто происходит и как с зтим бороться.

WAve
Wavemail@quake.ru

Скорее всего, у вас проблема с видеокартой. Прежде всего, попробуйте установить последние драйверы. Взять их можно на www- и ftp-серверах производителя или с ***www.3dfx.com***.

В случае, когда замена драйверов не помогает, проблема может заключаться в характере работы игр с некоторыми видеокартами. Поставьте себе последние патчи для глючащих игр.

Если и зто не решит проблему, проверьте все прерывания, доступ к памяти – в общем, все параметры всей аппаратуры. Уберите разгоны и обновите все возможные драйверы, BIOS'ы. Если ничего не помогает, позовите человека, который разбирается в оборудовании, на личную встречу с вашим "железным другом".

Заочно все нюансы учесть невозможно.

Приветствую тебя, НАВИ! Огромная просьба (типа, большой плиззззз) ответить на следующие вопросы (думается, что ответы на них будут интересны не только мне, но и вАААще всем вашим читателям, т.к. сейчас они особенно актуальны для собирающихся модернизировать свои компы геймеров). Итак:

1. Слышал я, что весной появится Celeron с поддержкой SIMD (которые и отличают второй Пень от третьего). Правда ли зто? И еще: когда начнут делать Целероны со 100 Mhz шиной?

2. Имеет ли смысл менять TNT на GeForce 256 при появлении последнего в продаже? Когда появятся игры, использующие новый сопроцессор GeForce?

3. Есть ли на практике ощутимая разница в скорости работы (хотя бы 15-20%) между: а)памятью DIMM на 66-Mhz и такой же памятью на 100 (или 133) Mhz; б)одинаковыми U-DMA/33 и U-DMA/66 винтами? (просьба ответить на этот вопрос, исходя из тестирования именно в играх и на основе личных наблюдений).

4. Какая, на ваш взгляд, самая надежная мыша (та, что с хвостом :)) на сегодняшний день?

5. Появились ли в России или вообще в продаже джойстики для USB-портов, в частности, фирмы Thrustmaster (типа, серии F-16 и F-22 Pro)?

Заранее спасибо, ваш постоянный читатель, Toll.

ЗЫ. А сканер AGFA SnapScan 1212U действительно оказался реальной вещью! Так что вы дурного не посоветуете! (Про игры, я

вообще не говорю: там ваше мнение почти всегда совпадает с моим.) Так держать!!! Удачи!

Просьба Ваш ответ, если он не будет опубликован, прислать по адресу **iwanowtolya@mail.ru.**

Конечно, то, что вы назвали “Celeron с поддержкой SIMD”, появится. Только SIMD – это аббревиатура фразы “одна команда – много данных” (Single Instruction Multiple Data). Как вы могли прочесть в статье “Эволюционная революция”, это – операции матричной математики. При SIMD-вычислениях при исполнении одной команды производится несколько подобных друг другу вычислений одновременно. Все 57 команд MMX – это команды SIMD, оперирующие целыми числами. Новые команды в Pentium III таковы: 50 новых команд SIMD, оперирующих числами с плавающей точкой, или, как их еще называют, SIMD-FP (эти 50 команд работают гораздо эффективнее, чем их аналог 3DNow!); 12 новых команд SIMD, оперирующих целыми числами (продолжение идей MMX); 8 новых команд для управления кэш-памятью процессора (такие команды в программе могут насильно переносить в один из уровней кэш памяти еще не употреблявшуюся информацию, к которой потребуется быстрый и частый доступ). Эти 70 новых команд называются SSE, то есть Streaming SIMD Extensions. Грубо говоря, они и отличают Pentium III от Pentium II. Сейчас Intel производит 14 разновидностей Pentium III (именно Pentium III, Pentium III Xeon здесь не учтен). Все они различаются не только тактовой частотой, но и кучей других характеристик. Среди них в качестве того, что было названо в письме, можно посоветовать варианты 500E и 550E. Они выполняются в корпусе FC-PGA с 370 контактами, похожем на PPGA. Садятся в гнездо, как Pentium, Pentium Pro, Celeron (в корпусе PPGA), а не в слот, как Pentium II. FC-PGA очень похож на PPGA, но если Вы станете втыкать их в плату для Celeron, то они туда не войдут – сломаете “ноги”. Размеры транзисторов – 0,18 мкм. Тактовая частота системной шины – 100 МГц. Кэш-память размером в 256 КБ встроена в кристалл и, конечно, работает на одной частоте с ним. Имеется технология Advanced System Buffering. Она не несет в себе архитектурных изменений в вычислительных схемах процессора, но есть не у всех Pentium III. Технология эта предусматривает оптимизацию размеров буферов шины и входов очереди шины. Это позволяет эффективнее использовать пропускную способность в 100 МГц (у других более дорогих вариантов оптимизируется пропускная способность шины в 133 МГц). Не поддерживает процессор работу двухпроцессорных систем. Остальное – как у всех Pentium III. А Celeron с частотой системной шины 100 МГц при таком раскладе совсем не нужен.

Смысл менять RIVA TNT на GeForce 256, конечно, есть. Но здесь надо учитывать возможности остальных узлов вашего компьютера. Ведь, если, например, производительность ЦП не позволит запускать Quake III Arena в разрешении большем, чем 640x480 при 16-битном цвете, то такому компьютеру хватит и видеокарты на основе Voodoo Graphics. Видимо, под сопроцессором понимается устройство для вычислений с плавающей точкой, которое есть в GeForce 256. Оно будет применено в ближайшее время во многих играх, в том числе и в названной Quake III Arena. Игры появятся в ближайшее время (их список есть в статье “Эволюционная революция”, посвященной GeForce 256).

Относительно разницы в скорости работы разных узлов. Память DIMM. DIMM – это тип модуля памяти. Грубо говоря, это – та плата, к которой припаяны микросхемы. Наверняка имелась в виду память SDRAM в модулях DIMM. Да, разница есть. Сравнивать работу вариантов с частотой 66 МГц и на 100 МГц бессмысленно. 66 МГц прекрасно успевает обеспечивать нужной информацией Pentium II 233 – 333 МГц и Celeron 266 – 500 МГц, 100 МГц успевает предоставлять и принимать информацию с Pentium II 350 – 450 МГц и Pentium III 450 – 600 МГц, а 133 МГц по скорости вполне сгодится для Pentium III 650 – 733 МГц. Наверное, никому не придет в голову выяснять, есть ли разница между Pentium II 333 МГц, Pentium III 600 МГц и Pentium III 733 МГц. Между перечисленными вариантами памяти SDRAM примерно такая же разница.

Далее – о дисках. Где именно в играх должна быть видна разница в производительности жестких дисков? Разница в FPS в Unreal, например, видна, если играть при недостаточном количестве оперативной памяти. Тогда, вместо покупки нового системного диска, лучше расширить память до 128 МБ. Если же какая-то игра постоянно “потребляет” информацию с жесткого диска, например, видеоролики, разговоры персонажей, то для этого вполне хватает скорости “древних винтов”, еще тех, объем которых составляет 500 МБ. Отсюда следует, что винчестеры испытывать указанным образом не имеет смысла. Их выбирают по другим характеристикам, а никак не по производительности в играх.

Выбирая мышь, следует проводить комплексное тестирование, чтобы каждый мог выяснить, какая мышь лучше для него лично. Но за аксиому при покупке по-настоящему хорошей мыши следует принимать отсутствие стеснения в средствах. В таком случае можно посоветовать мышь Genius NewScroll. Она не самая дорогая на рынке, но и дешевизной тоже не отличается. Очень удобна для игр, но особо удобна для работы в различных приложениях, в которых надо прокручивать визуальную информацию (Word, Internet Explorer и т.д.). При такой прокрутке не надо постоянно накручивать колесо, как в других подобных мышах. Вместо него между двумя кнопками есть аккуратный рычажок, работающий по принципу джойстика: чем больше отклоняем от центра, тем быстрее крутится информация на экране (документ, Web-страница или большое изображение). Третья кнопка находится слева, на “боку хвостатого друга”, и нажимается большим пальцем. Грызун удобно лежит в руке. В общем, если вы не стеснены в средствах и работаете правой рукой, то это – ваш выбор.

По поводу джойстиков сказать что-либо однозначное трудно. К сожалению, в продаже они обнаружены не были.

HELLO NAVIGATOR !!!

Я поставил себе VOODOO BANSHEE и теперь при запуске программ для MS-DOS из WINDOWS,

все изображение черно-белое, а при запуске из MS-DOS – трехцветное. В чем проблема?

P.S.

Где достать свежие драйвера для VOODOO BANSHEE?

Заранее спасибо.

Алексей.

Почти все проблемы заочно не решаются. Повторяться не буду, посмотрите совет выше, там, где поднята проблема с полосатыми стенами. Если вас интересуют драйверы, которые подходят ко всем платам на основе Voodoo Banshee, то следует зайти на ***www.3dfx.com.***

Новости

BIB The Tall

■ Создание Российской Академии Интернет (РАИ)

В конце ноября состоялось учреждение РАИ, а первого декабря прошла первая пресс-конференция, в ходе которой журналистам была представлена как сама Академия, так и ее проект “Национальная Интел Интернет Премия”.

Среди академиков-учредителей множество весьма известных и уважаемых товарищей (господ): ученый С.П.Капица, музыкальный продюсер Стас Намин, писатели Борис Стругацкий и Григорий Горин, режиссер Андрей Кончаловский, певцы Борис Гребенщиков и Олег Газманов, интернетчики со стажем А.Ю.Волож и Андрей Себрант и даже Ректор Московской Духовной Академии и семинарии епископ Евгений Верейский. Всего в списке учредителей – аж 54 достойнейших персоны.

Вот краткая цитата из обращения оргкомитета РАИ к народу: “Очевидно, что Интернет должен стать для обыкновенного человека не еще одним “достижением научно-технического прогресса”, а новой средой для работы, общения и отдыха, новым СМИ. Но, как мы все знаем, у России – масса “национальных особенностей”. Даже сегодня русскоязычный Интернет развивается недопустимо медленно (в сравнении с другими регионами мира, в том числе не относящимися к числу наиболее промышленно развитых), отношение властей к нему – неопределенно-подозрительное, а простые люди Поволжья, Сибири, Дальнего Востока (короче, жители нашей страны за пределами Москвы) зачастую и не слыхали этого слова. Именно поэтому мы полагаем, что задача **продвижения Интернета к простому человеку** является в нашей стране сегодня чрезвычайно важной.

Мы убеждены:

– Интернет в России должен быть доступен всем.

– Русскоязычный Интернет должен соответствовать статусу России как мировой культурной державы”.

Пресс-конференция прошла в непринужденной обстановке и при большом стечении народа. По ходу дела С.П.Капица задал присутствующей журналистской братии вопрос, насколько серьезной те считают проблему 2000 года. Оказалось, что проблему здесь видит только один человек. На что С.П.Капица заметил, что аналогичный вопрос он задал во время беседы с представителем руководства компании Cisco и получил ответ, что вся эта проблема высосана из пальца.

Кстати, если у вас есть старый видак, и вы привыкли программировать его на запись всевозможных программ, то в январе просто выставьте на нем 1972 год, который полностью совпадает по дням недели с 2000 годом.

Интересно было послушать, как используется Интернет служителями церкви. Еще как используется, в частности – для ускорения внедрения новой богословской методики. Надо отдать должное епископу Евгению Верейскому – во время конференции он сыпал цитатами из священных книг, подкрепляя ими собственные утверждения. “Ничто не должно владеть человеком”, – вот древняя мысль, которая прекрасно иллюстрирует опасность излишнего, временами буквального наркотического “погружения” в Сеть.

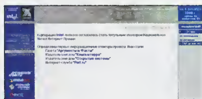
Остается добавить, что вся затея по созданию РАИ “обросла мясом” только после того, как идею поддержала компания Intel.

Подробности – на сайте *www.academia.ru*.

■ Национальная Интел Премия Интернет (НИПИ)

НИПИ – профессиональная премия РАИ, присуждаемая ежегодно интернет-произведениям, созданным на русском языке и других национальных языках народов России, за весомые художественные и социокультурные достижения в области культуры, искусства и образования.

Любой житель Интернета, т.е. человек с собственным электронным адресом, имеет право представить на соискание премии любой сайт, соответствующий требованиям, в период с 1 декабря 1999 года по 15 января 2000 года. Категории: информация и общественно-политическая жизнь, традиционные СМИ в Интернете, наука и образование, искусство, здоровье,



сайт для детей, музыка, литература, спорт, музеи, развлечения, новые технологии, товары и услуги, сайт общения, персональная страница, представление событий культуры в Сети, Интернет в традиционных СМИ. Не допускаются к участию сайты, преследующие маркетинговые цели, защищенные паролем и недоступные широкой общественности, а также сайты с материалами, оскорбляющими достоинство человека.

Все заинтересовавшиеся проектом – за подробностями на страницу *www.nagrada.ru*.

Ithon

Полезные ссылки

■ Интернет Эксплорер 5.01

Микрософт выпустила очередной бесплатный Эксплорер, в котором устранены баги предыдущих версий. Новый 56-битный шифровальщик повышает защищенность при работе в Сети. Последняя версия браузера быстрее загружает веб-странички, также в ней существенно улучшен алгоритм поиска. Соответствующий файл можно скачать с адреса *http://www.microsoft.com/* или взять с прилагаемого к журналу диска (как и большинство других рассмотренных ниже программ). Остается добавить, что IE 5.01 “весит” 17 Mb.

■ Gooey – есть контакт!

Новая бесплатная программа Gooey позволяет пользователям, находящимся на одном сайте, общаться друг с другом. Скачать ее можно по адресу:

http://softseek.com/Internet/Chatting_and_IRC/D2_25720_index.html
.

■ Покупки в онлайн

Тем, кто привык делать покупки через Интернет, может пригодиться программа BobMarks V3.1 Gold, которая при помощи поисковых сайтов обнаруживает ссылки на онлайн–магазины с интересующими вас товарами. Местонахождение:

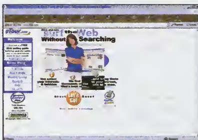
http://www.2bobs.com.

http://www.thehungersite.com/

Благотворительный проект, призванный использовать массовость Интернета для организации помощи голодающим в 80 странах мира. Все, что вам нужно сделать – зайти на официальный сайт проекта и нажать кнопку "Donate Free Food". При этом каждая компания, спонсирующая проект в этот день, перечислит на счет Всемирной Продовольственной Программы ООН 0.5 цента. В октябре 1999 года таким образом было закуплено более 359 тонн продовольствия. Здесь же вы сможете ознакомиться с ежедневной статистикой пожертвований. Помочь фондам милосердия можно также с помощью покупок через Интернет. Бизнесмены, продающие свой товар через сайт *http://www.charitypage.org*, перечисляют определенный процент от суммы сделки на счет фонда.

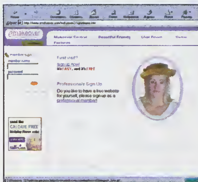
http://www.etour.com

Здесь вам предлагают побродить по специально подобранным в соответствии с вашими предпочтениями сайтам. Предварительно пользователь заполняет форму, в которой указывает, чего ему, собственно, надобно, после чего с помощью специальной навигационной панели может посетить разысканные для него странички.



http://www.emakeover.com

Загрузив на этот сайт свою фотографию, вы сможете подобрать прическу, посмотреть, как бы вы выглядели с глазами другого цвета, примерить очки и выбрать цвет губной помады. Новый облик можно сохранить на диске или отослать "по мылу" друзьям. Регистрация юзеров бесплатная. Что не совсем понятно/приятно – воспользоваться услугами могут пользователи исключительно IE, пользователи Netscape отдыхают.



http://www.driverguide.com

Сервер представляет собой огромную библиотеку драйверов, к которым можно получить доступ после бесплатной регистрации.

http://www.driveway.com/

Зарегистрировавшись на этом сайте, вы сможете хранить на нем личные файлы общим объемом до 25 Mb.

■ Webex

http://www.webex.com

Новый бесплатный сервис по указанному адресу: ваш личный уголок в Сети для встреч с друзьями и коллегами, позволяющий совместный серфинг по Интернету, поддерживающий работу нескольких пользователей над одним документом, организацию презентаций (вы даже сможете продемонстрировать друзьям работу любой программы на вашем компьютере). Соответствующие плагины устанавливаются автоматически во время регистрации.

■ Solver

http://www.freeware.ru/screen.html?id=1560

Сборник из 50 профессиональных кроссвордов с оболочкой для работы в MS Excel '97. Большинство кроссвордов относятся к категории "супер" (более 100 слов) и сопровождаются звуковыми эффектами.

■ Телефонный справочник 2.0

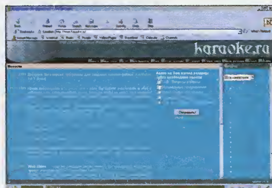
http://www.freeware.ru/screen.html?id=1559

Позволяет по первым трем цифрам московского телефонного номера узнать район, в котором находится абонент. В наличии внешняя база данных с возможностью редактирования (добавление и исправление номеров, создание примечаний).

■ KarRuOke 1.3

http://www.karaoke.ru

Проигрыватель караоке (с синхронным воспроизведением текста песни) и звуковых музыкальных файлов (в форматах *.kar,*.mid). Позволяет изменять тональность, темп, поддерживает скины. На странице вы



найдете десятки файлов караоке. Споем?

■ JetCar 0.73

http://www.jetcar.spedia.net

Эта программа позволяет значительно сократить время загрузки файлов из Интернета,

разбивая файл на фрагменты и загружая их одновременно. Симпатичный интерфейс, отображение графика загрузки и множество настроек.

■ Shakespeare Sonnets

http://www.freeware.ru/screen.html?id=1557

154 сонета Уильяма Шекспира в оригинале и в переводе С.Я. Маршака. Программа будет интересна как любителям творчества Шекспира, так и изучающим английский язык.

■ WinPrint 1.03

http://www.port.obninsk.ru/p_demos.htm

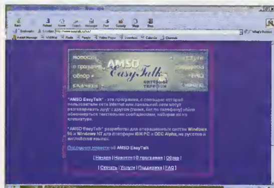
С помощью этой программы можно печатать на нерусифицированных принтерах из DOS. Использует драйверы Windows. Обрабатывает управляющие коды в печатаемом тексте. Разработчик – фирма "Порт".

■ AMSD EasyTalk 2.1 RC

http://www.easytalk.ru/rus/

Программа Интернет-телефонии с функциями обмена файлами и чата между пользователями как Интернета, так и локальной сети. Имеется возможность устанавливать соединение одновременно с несколькими абонентами. В программе есть навороченная телефонная книжка, снабженная множеством настроек. Улучшенный протокол передачи речи EasyChannel значительно повышает качество передачи речи, особенно на низких скоростях и при использовании плохих линий связи. Автоматическая настройка протокола в зависимости от реальных характеристик канала связи. Визуальное отображение статистики соединения с оценкой качества связи. Новый шаг в области безопасности сетей – поддержка firewalls, построенных на базе Microsoft Proxy Server. В новой версии интернет-телефона AMSD EasyTalk RC появилась воз-

можность сделать звонок на обычный телефон. Для этих целей используется телефонный сервер (AMSD TalkServer), который выполняет функцию переходника между каналом Интернет и местной телефонной сетью. Опытный экземпляр такого переходника установлен в Москве, и его использование для пробных звонков с компьютера на любой телефон в Москве пока бесплатное. При пользовании таким телефоном имеется ограничение протяженности разговора – 3 минуты, зато перезванивать можно неограниченное число раз.



Безопасность

■ **Folder Guard Jr.**

http://www.winability.com/free/

Программа пригодится тем, кому захочется скрыть папки на рабочем столе. Закрытый паролем каталог “исчезает” и не виден в Explorer’е. Правда, бесплатный вариант утилиты при работе в режиме защиты демонстрирует рекламный баннер, который, впрочем, легко сдвигается за пределы экрана и не мешает работе.

■ **AdjustCD 0.01 Alpha**

http://lesamirosoftware.hypermart.net/

Запрещает или ограничивает по времени доступ к указанным компакт-дискам.

■ **Veritel Screen Saver**

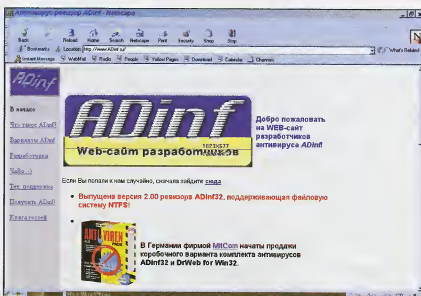
http://www.veritelcorp.com`/

Заставка, демонстрирующая технологию идентификации пользователя по его голосу. Для того, чтобы разрешить доступ к системе из режима заставки, программа должна опознать голос пользователя. Возможно усиление защитных функций путем настройки дополнительных “наводящих”’ вопросов. Возможно распознавание голосов нескольких пользователей.

■ **ADinf32 2.0 beta**

http://www.ADinf.ru/

Антивирус-ревизор диска для Windows 95/98/NT. Работа программы основана на регулярном отслеживании изменений, происходящих на жестких дисках. В случае появления вируса ADinf обнаруживает его по тем модификациям, которые он выполняет в файловой системе и/или загрузочном секторе диска, и информирует об этом пользователя. ADinf особенно эффективен для обнаружения новых вирусов, противоядие для которых еще не придумано. Поддерживает совместную работу со сканерами DrWeb и DrWeb32. Русский интерфейс.



■ **Генератор паролей 2.0.**

http://home.comset.net/

Генерирует до 1500 паролей за один запуск с использованием больших и малых латинских букв, а также цифр. Пароль может содержать от 5 до 15 символов. Русский интерфейс. Необходимо наличие библиотеки msvbvm50.dll (700 Кб).

■ **Eraser 3.4.**

http://www.students.tut.fi/~stv/eraser/

Для тех, кто работает с конфиденциальными документами. Поскольку удаление файлов из Корзины Windows фактически не стирает их с жесткого диска, “уничтоженная” информация в большинстве случаев может быть восстановлена. Программа позволяет полностью исключить подобные варианты, перезаписывая информацию несколько раз по специальному алгоритму. Имеется функция работы по расписанию.

■ **Scramdisc 2.02c.**

http://www.hertreg.ac.uk/ss/

С помощью этой программы вы можете создать виртуальный диск с зашифрованной информацией, доступ к которому закрыт паролем. После введения правильного пароля позволяет работать как с обычным диском, вплоть до инсталляции на него программ. Зашифрованная информация может храниться, в том числе, в уже имеющихся файлах формата *.wav.

Страсть к переменам

С этого номера мы решили печатать страничку, посвященную оформлению Windows. Руководствуясь приведенными советами, вы сможете изменить рабочий стол до неузнаваемости, сделать его более приятным и прикольным. Здесь же будут публиковаться ссылки на забавные программы, с помощью которых можно подшучивать над друзьями. Только смотрите, не перегибайте палку!

■ **Happy Fred**

http://www.prog-net.com/fred/

Пока вы работаете за компьютером, Веселый Фред будет прогуливаться по вашему рабочему столу, занимаясь своими делами – пить пиво, спать и так далее. Все действия сопровождаются соответствующими звуковыми эффектами. Прикольный парнишка не позволит вам скучать. В установках можно менять “степень шутливости” и отключать звук.

■ **Matrix Screensaver**

http://www.freeware.ru/screen.html?id=1553

Неофициальная заставка, посвященная фильму “Матрица”. Только

для настоящих поклонников фильма.

■ Invisible! 1.4
http://www.mindbeat.com/
Позволяет изменять цвет текста и фона, а также делать невидимым текст под иконками на рабочем столе Windows '95/98. Программу рекомендуется поместить в меню Автозапуск.

■ Amazing Eyes 1.02
http://baseandy.da.ru/
Забавный персонаж, живущий в системной панели рядом с часами. Следит глазами за движением мыши и время от времени строит смешные рожицы. Может запускать определенную программу через заданные интервалы времени.

■ Cursor Fun 1.00
http://www.rjlsoftware.com/software/entertainment/cursorfun/default.shtml
С заданной периодичностью изменяет вид курсора Windows. Позволяет также выбирать варианты курсоров для замены. Отключение программы – через CTRL-ALT-DEL.

■ The Revenge Pack I
http://qsnuff.virtualave.net/
"Набор мстителя" – собрание из 18 "фишек" для подшучивания над теми, кто не будет вас после этого сильно бить. Случайный запуск и закрытие приложений, выдвижение лотка CD-ROM, звуковые сигналы, переключение регистра клавиатуры, ускорение курсора и т.д. Запускаемые шутки и частота их срабатывания выбираются в программе конфигурации (пароль – einav).

■ EatIcons
http://members.xoom.com/Henkd/
Типа шутки – при запуске удаляет все иконки Windows. Рекомендуется использовать с программой-планировщиком (запуск программ в заданное время). Иконки будут восстановлены после перезагрузки компьютера.

■ Win 1.00
http://alex29.da.ru/
Имитирует зависание программы и последующее форматирование диска. Отключение – через Alt-F4. Рекомендуется использовать с планировщиком задач для запуска в определенное время. Для русскоязычных версий Windows.

■ Fake Format
http://www.rjlsoftware.com/
Программа, "форматирующая" жесткий диск. Стандартный интерфейс. Единственное отличие – запустив программу, вам не удастся ее закрыть, пока вы не нажмете кнопку "OK", и она не закончит "форматирование". Абсолютно безвредна для компьютера, но может быть небезопасна для шутника :(!

■ Web Vengeance
http://www.segasoft.com/webvengeance/GetIt.html
"Веб-мститель". Расстреляйте ненавистный сайт или экран своего компьютера из автомата Калашникова, Люгера или Ремингтона. Отличная графика и звуковые эффекты! Требует DirectX. Скачайте также foodfightpk.exe, ежели предпочитаете бросаться тухлыми яйцами, помидорами и тортами.

■ Crazy Icons
http://www.lizardworks.com/pranks.html
Приводит иконки на рабочем столе в хаотическое движение. В файле readme рассказано, как изменять его интенсивность.

Автор выражает глубокую признательность творческим коллективам сайта www.freeware.ru (*http://www.freeware.ru*) во главе с главным редактором Артемом Мкртычевом, чьи материалы были использованы при написании статьи.

Сетевые игрушки

■ Ants
"Муравьи" – так называется игра, которой увлекается все больше людей во всем мире. Графически она напоминает популярные Worms, что же касается музыки, она смахивает на то, что мы слышали в SimCity.

Суть игры, на первый взгляд, крайне проста – взводу муравьев под вашим руководством необходимо принести в свой муравейник как можно больше еды. Чему, естественно, постараются помешать противники, ведомые не искусственным интеллектом, но такими же коварными людьми, как и вы сами.

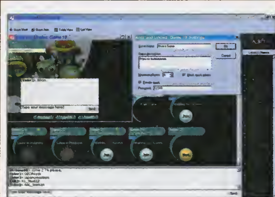
Если вы решили поиграть в эту игрушку, первым делом отправляйтесь на сайт http://www.zone.com/ants/, с которого необходимо скачать программу-клиент (3 Mb).

Следующий шаг – регистрация в качестве игрока на сайте MSN Gaming Zone. Регистрация стартует автоматически через несколько минут пребывания на сайте. Вводите желаемый ник с паролем, после чего для вас откроются необъятные игровые возможности этого сайта.

После регистрации нужно открыть страницу с муравьиной игрой – Ants. Попав на нее, вы получаете необходимую информацию о состоянии сайта. Конкретнее? Во-первых, сообщается количество игроков; я не припомню случая, чтобы их было меньше полутора сотен, так что недостатка в партнерах/соперниках не предвидится. Во-вторых, выкладывается информация об обновлениях игр, всевозможные новости. В третьих, здесь находится раздел Downloads, с которого вы можете скачать игрушку, о которой идет речь.

Муравьиная страница разделена на несколько "комнат", в каждой из которых сидят игроки: комната чемпионата, комната, в которой воюют муравьиные кланы, и некоторые другие. Основная игровая комната находится в рубрике "стандартные" и называется "Ants and Uncles", то бишь, "Муравьи и дяди". Откуда взялось такое название, можно только догадываться. Обычно здесь находится до пятидесяти процентов всех посетителей. Кликните мышкой, и попадете на подготовительную страницу. Для того, чтобы начать играть, вам необходимо организовать свой сервер, щелкнув по круглой желтой кнопке "Host", или присоединиться к уже созданному серверу. Кстати, на этой странице есть и чат для игроков.

Процесс создания сервера не представляет затруднений. В меню вы указываете имя своего сервера, описание будущей игры, определяете количество игроков – от одного до четырех. Также можно сделать "частную игру", в которой будут участвовать геймеры, знающие ваш пароль. Установить его очень просто: выставляете флажок в поле Private Game и в открывшееся поле



"Password" вводите ваш пароль. После того, как к вашему серверу присоединились игроки, нажмите Launch.

Пошла загрузка игры. В появившемся окне выбираете карту, при необходимости устанавливаете "туман войны", после чего жмете Start.

Если вы присоединяетесь к кому-либо, надо нажать на кнопку Join, а все остальное за вас сделает тот, кто организовал сервер.

Наконец вы в игре. Сразу появляется табличка, в которой указан цвет вашего клана.

Осмотримся для начала. Справа вверху имеется три кнопки – помощь, опции и выход. В меню помощи указаны основные команды В опциях вы найдете стандартные настройки – громкость звука, музыки, скорость перемещения карты, включение и выключение чата с несколькими командами. Во время игры вы можете заключать дружественные договоры с другими игроками. Для ускорения общения во время чата можно "навесить" на функциональные клавиши F9–F12 стандартные варианты типа Help и Attack.

Под кнопками находится карта уровня. Еще ниже появляются кнопки для движения, спец. возможностей и остановки всех действий; чуть ниже выведена строка состояния, где появляются сообщения о статусе вашей команды. Под строкой состояния – окно диалога, с помощью которого можно общаться со всеми игроками. У этого окна две кнопки: отослать сообщение всем игрокам или исключительно союзникам.

В верхнем левом углу показывается оставшееся до конца игры время. В зависимости от сложности карты, у вас есть от шести до двенадцати минут для выполнения намеченной вами миссии. Время прохождения карты показывается при ее выборе. Справа вверху, рядом с кнопками меню находится табло, демонстрирующее количество набранных вами очков. Табло очков противника находится внизу под основным экраном. Так, с внешним видом вроде разобрались, можно приступать к игре.

Появились маленькие муравьи, да и сам муравейник стоит неподалеку. Ваша задача – быстро оглядеться и начать таскать еду в свой дом, вы ведь не хотите отстать от соперников? Управлять подчиненными насекомыми крайне просто – выделяете муравья и щелкаете на точку, до которой тому надобно добраться. В общем, как в любой стратегии. Если после выбора муравья вы наводите курсор на предмет, и стрелка меняется на круг с каким-то чемоданом посередине, смело тащите эту вещь к себе, потому как это и есть столь необходимая еда, от которой зависит процветание всего вашего клана. Помимо еды, на карте лежат различные предметы амуниции. Подобравший таковой предмет муравей сразу же преображается в соответствующего ценного специалиста. Если вы взяли водолазную маску, то можно догадаться, что ваш муравей станет аквалангистом, без труда преодолевающим реки и моря. Помимо этого он может возводить мосты для передвижения сухопутных собратьев. Жмете на специальную кнопку, указываете место – и не успеете оглянуться, как с помощью подручной лопаты водолаз возведет небольшой мост. На этом веселье не заканчивается. Водолаз с таким же успехом может мосты сносить, причем не только свои, но и чужие, что может здорово "помочь" противнику во время переправы. Часы тикают, и неприятелю приходится возводить новые насыпи, что уменьшает его шансы на победу. Правда, мост со временем сам уходит под воду, что бывает особенно обидно, если на нем стоит твой рядовой с очередной порцией еды – "Флип нырнул, как топор". Конечно, куда лучше смотреть на вражеский отряд, медленно уходящий под воду на разрушающихся настилах. Для выполнения столь коварных действий необходим опыт и точный расчет времени, приходящие после недели-другой тренировок в боевых условиях.

Еще один предмет амуниции муравьев выглядит как очки с петардой посередине. Муравей становится подрывником. Он получает способность ставить/снимать динамитные шашки, которые используются как для защиты от противника, так и для того, чтобы переправлять своих подопечных с одного берега реки на другой без помощи моста. После необходимого инструктажа шпионов ("если вас поймают, мы будем все отрицать") необходимо поставить заряд на берегу и дотронуться до него муравьем-шпионом со стороны воды. Недолгий полет, и шпион оказывается на другом берегу, готовый выполнять порученные задачи. Правда, ему придется пару секунд отдохнуть, чтобы избавиться от головокружения. На длительные полеты с берега на берег можете не рассчитывать. При неосторожном обращении с пиротехникой и неправильном расчете траектории полета муравей может захлебнуться, угодив на середину реки. Чем не повод подучить физику – если вам, конечно, небезразлична судьба муравьиных подчиненных.

Воры есть везде, и на войне их тоже немало. Взяв вещь, отдаленно напоминающую бандану, рядовой вашей армии становится профессиональным вором, способным красть запасы продовольствия из чужих муравейников. Направляете на вражеский муравейник несколько воришек – и дело сделано, если только хозяин склада вовремя не подсуетится.

Защитой муравейников занимаются пожарные, разжигающие костры при помощи специальной лупы. Чтобы приобрести такую специальность не надо поступать в пожарную академию, достаточно подобрать большую желтую каску с красной буквой "А" на ней.

Но как бы вы ни загораживали родной муравейник огненными стенами, сколько бы ни ставили динамитных шашек, все равно остается небольшой лаз, через который ваши верноподданные таскают припасы, и этим лазом при первом же удобном случае непременно воспользуется неприятель. И тогда выход один: нужно применять силу. Всех свободных муравьев при помощи "кольчуги", которая выглядит как две пересекающиеся крест-накрест ленты, вы превращаете в бесстрашных убийц, готовых пасть смертью храбрых за дом родной. Муравьи-убийцы хороши не только в обороне, но и отлично ходят в атаку. Берете немного солдат, немного воров, пару-тройку пожарных и зажимаете неприятеля в плотное кольцо, а после истребления гражданского и военного контингента можно с трофеями возвращаться домой.

Заинтересовались? Присоединяйтесь!

Просто и интересно

"Муравьи" – игра увлекательная, но некоторые пользователи не любят качать файлы и возиться с инструкциями. Для таких граждан на том же сайте создана зона маленьких игрушек. Здесь играют в старые добрые шашки, шахматы, в знаменитые Hearts и т.п. Огромное количество людей проводят досуг подобным образом. Сайт, между прочим, довольно посещаемый – каждую минуту здесь находится до шестнадцати тысяч игроков. Все игры скачиваются автоматически при заходе на ту или иную страничку.

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.worldcharts.com), выпуск 232 от 6 декабря 1999 года

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	9	Age Of Empires 2 (The Age Of Kings)	Ensemble/Microsoft	RTS
2	40	Heroes of Might and Magic 3/Armageddon's Blade	New World/3DO	Strategy
3	42	Alpha Centauri/Alien Crossfire	Firaxis/Electronic Arts	Strategy
4	49	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
5	27	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	Strategy
6	9	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
7	16	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	3D Action/RPG
8	26	Might and Magic 7 (For Blood and Honor)	New World/3DO	RPG
9	54	Half-Life/Opposing Force	Valve/Sierra	3D Action
10	14	Command And Conquer (Tiberian Sun)	Westwood/Electronic Arts	RTS
11	5	Fifa 2000	EA Sports	Sports
12	87	Starcraft/Add-on	Blizzard	RTS
13	3	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	Strategy
14	56	Railroad Tycoon 2/The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
15	18	Darkstone	Delphine/G.O.D.	RPG
16	13	Nexus (The Kingdom Of The Winds)	Nexon	Adventure
17	17	Civilization 2 (Test Of Time)	MicroProse	Strategy
18	75	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
19	38	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	Strategy
20	38	RollerCoaster Tycoon/Add-ons	Microprose	Strategy
21	57	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
22	12	NHL 2000	EA Sports	Sports
23	9	Driver	Reflections/GT	Racing
24	84	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	New World/3DO	RPG
25	52	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
26	23	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
27	25	Need for Speed (High Stakes)	Electronic Arts	Racing
28	21	Outcast	Appeal/Infogrames	Action/Adventure
29	4	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Online RPG
30	23	Total Annihilation (Kingdoms)	Cavedog/GT	RTS
31	37	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	Online RPG
32	61	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Impressions/Sierra	Strategy
33	5	Revenant	Cinematix/Eidos	Action/RPG
34	114	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
35	2	Pharaoh	Impressions/Sierra	Strategy
36	35	Championship Manager 3	Eidos	Sports
37	9	Freespace 2	Volition/Interplay	SpaceSim
38	15	Discworld Noir	Perfect/GT	Quest
39	35	Civilization (Call to Power)	Activision	Strategy
40	16	Star Trek (Starfleet Command)	Interplay	RTS
41	5	Grand Theft Auto 2	DMA/Rockstar/ Take 2	Racing
42	9	Rainbox Six (Rogue Spear)	Red Storm	3D Action/Strategy
43	34	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
44	10	Prince Of Persia 3D	Red Orb/Mindscape	Action/Adventure
45	103	Quake 2/Add-on	Id/Activision	3D Action
46	53	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
47	27	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse/Hasbro	Strategy
48	109	Ultima Online/The Second Age	Origin/Electronic Arts	Online RPG
49	1	Unreal Tournament	Epic/GT	3D Action
50	8	Disciples (Sacred Land)	Strategy First	Strategy
51	22	Kingpin (Life of Crime)	Xatrix/Interplay	3D Action
52	21	Hidden & Dangerous	Illusion/TalonSoft/Take 2	Action/Strategy
53	29	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace)	Big Ape/LucasArts	Quest
54	26	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	3D Action
55	4	NBA Live 2000	EA Sports	Sports
56	2	Omikron (The Nomad Soul)	Quantic Dream/Eidos	Quest
57	17	X (Beyond The Frontier)	EgoSoft/THQ	Action
58	90	Battlezone	Activision	3D Action/RTS
59	27	Midtown Madness	Angel/Microsoft	Racing
60	7	Shadow Company (Left For Dead)	Sinister/UbiSoft	Action
61	55	Carmageddon 2 (Carpocalypse Now)	Stainless/SCi/Interplay	Action
62	**30**	**Rage Of Mages 2/Allods 2 (Necromancer)**	**Nival/Monolith**	**RPG**
63	2	Gabriel Knight 3 (Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned)	Sierra	Quest
64	1	Ultima 9 (Ascension)	Origin/Electronic Arts	RPG
65	14	Expendable	Rage	3D Action
66	2	Myth (The Total Codex)	Bungie	Strategy
67	56	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
68	2	Wheel Of Time	Legend/GT	Action/RPG
69	123	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
70	44	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
71	3	Theme Park World/Sim Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
72	26	MechWarrior 3/Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	Action
73	152	Diablo/Hellfire	Blizzard/Sierra	RPG
74	67	Rainbow Six	Red Storm	Action/Strategy
75	77	Descent/add-on (Freespace - The Great War)	Volition/Interplay	SpaceSim
76	1	Indiana Jones And The Infernal Machine	LucasArts	Action/Adventure
77	2	Odium/Gorky 17	Metropolis/1C/Interplay	Action/Strategy
78	36	Imperialism 2 (Age of Exploration)	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
79	29	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	Racing
80	58	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
81	54	Fifa 99	EA Sports	Sports
82	67	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	Strategy
83	51	Falcon 4.0	MicroProse	Simulation
84	3	Delta Force 2	NovaLogic	Simulation
85	36	Superbike World Championship	Milestone/Virgin/EA Sports	Racing
86	80	Unreal/Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
87	24	Heavy Gear 2	Activision	Action/Strategy
88	8	Pizza Syndicate	Software 2000	Strategy
89	111	Age of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
90	11	Seven Kingdoms 2 (The Fryhtan Wars)	Enlight	Strategy
91	4	X-Com (First Alien Invasion)	MicroProse	Strategy
92	2	Warcraft 2 (Battle.net Edition)	Blizzard	RTS
93	1	Thief Gold	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
94	1	Septerra Core (Legacy Of The Creator)	Valkyrie/Monolith	RPG
95	24	Descent 3/Mercenary	Outrage/Tantrum/Interplay	SpaceSim
96	13	Re-Volt	Acclaim	Racing
97	107	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
98	52	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	Strategy
99	1	Flanker 2.0	SSI/Mindscape	Simulation
100	9	Legacy Of Kain (Soul Reaver)	Chrystal Dynamics/Eidos	Action/Adventure

BIB The Tall

Ultima Online Chronicles

Случилось то, что должно было случиться. Мне уже довелось раньше попробовать вкус сетевой ролевой игры, и все же я оказался практически неподготовленным к тому, что ждало меня в онлайновой Ультиме. Как окажетесь неподготовленными и вы, когда попадете туда впервые. Одно дело - читать об зтом в журнале, попутно рассматривая скрины с графикой, выжатой из движка не самой первой свежести. И совсем другое - ощутить себя частицей великолепно продуманного фэнтезийного мира.

Я не буду пытаться рассказать вам об UO все-все-все, я не смогу сравнивать ее с другими онлайновыми гигантами по той простой причине, что делаю на зтом поприще первые, достаточно робкие шаги, подкрепленные RPG'шным оффлайновым опытом. Поэтому рассматривайте изложенный ниже материал как своего рода репортаж, отчет о поездке в зкзотическое далеко.

Было время, когда при посещении всевозможных комтеков и софттулов меня невольно охватывало желание взять двуручный топор и пройтись им от души по выставленным столь завлекательным и одновременно недоступным чудесам компьютерной индустрии. Не развивая тему, сразу заявлю, что в наши дни домашняя персоналка стала вполне заурядным явлением. Аналогичный процесс сейчас можно наблюдать и в области платных онлайновых игр. Судите сами: стоимость коробочного издания "Ultima Online: the Second Age" – 30 долларов. В нее включена оплата месяца игрового времени. В дальнейшем тем, кто "подсядет", придется платить за удовольствие порядка 10 долларов ежемесячно. Много? Аналог суммы, которую запросят коробейники за 5 пиратских компактов. Без комментариев.

Естественно, весь зтот огород стоит городить, если вы являетесь обладателем приличного доступа в Сеть. В системных требования игры заявлен коннект 28.800 и, как показала практика, такой скорости действительно достаточно, чтобы ощущать себя хозяином собственной судьбы.

Живем! И ие только дважды

После регистрации зккаунта на соответствующем сайте игрок получает доступ к паре десятков игровых серверов, территориально разбросанных по всему миру. Ближайший к нам – Europa, но не торопитесь создавать "чара" именно там – программа позволяет отсортировать сервера по критерию качества связи. Выбирайте тот, что занял верхнюю строку, коннектитесь и приступайте к созданию персонажа. В моем конкретном случае оптимальным вариантом оказался Pacific, на котором, как оказалось, играют и европейцы, и американцы, и новозеландцы.

Хорошенько подумайте перед тем, как наделить вашего подопечного тремя "врожденными" умениями, т.к. от вашего выбора будет зависеть его образ жизни. Если вы склонны к тому, чтобы бродить по округе, исследуя неведомые дебри, мерять шагами долы, горы, подземелья, интересоваться, а что там такого за поворотом дороги, то не нужно становиться кузнецом или плотником. Последним лучше держаться поближе к городу, добывая исходные материалы и опасливо прислушиваясь к шорохам окружающей природы в готовности при первых же признаках агрессии со стороны любого противника уносить ноги с воплями "Guards! Guards!". Впрочем, зто касается любого newbie (новичка).

При выборе умений глаза просто разбегаются - их почти пять десятков. Некоторые – вполне стандартны, другие кажутся заумно-лишними, например, Forensic Evaluation. Если применить зто умение на трупе, то вам станут известны обстоятельства гибели усопшего.

Для себя я решил, что мой "чар" должен чувствовать себя на природе как рыба в воде. И сделал его арчером+флетчером. С одной стороны, я умею охотиться на всевозможную живность, с другой, могу достаточно быстро зарабатывать деньги, продавая изготовленные луки/арбалеты. Не последнюю роль в выборе такой комбинации сыграла возможность побеждать существенно более сильных, но медлительных тварей.

А если вы решите измениться, перед вами открыты все пути. Вы в состоянии освоить любую специальность что называется "с нуля". Захотели стать укротителем - просто попробуйте, потом еще раз, потом - еще. Взгляните, с какой скоростью у вас стал расти соответствующий скилл. Уже через несколько минут вы сможете охмурить кролика! Через часок - собаку, после бессонной ночи - волка, через несколько дней - медведя, а вот сколько времени потребуется, чтобы научиться приручать драконов, не скажу – знаю только, что очень много.

Товарно-денежные отношения

Если вы играете впервые, выби-

■ Я продаю железные ingots. Такая удача встречается редка - на теле забитага мнай тролля их оказалась аж 1325 штук!

Сначала в эту ловушку залетела гарпия, а парой минут позже удалось в нее же заманить и орка

райте местом появления вашего героя главный город - Britain. Здесь имеются все условия для начальной прокачки "чара" - магазины и лавки всех типов, тренировочный замок-залс манекенами, на которых любой желающий может оттачивать мастерство, да и народу в городе тусуется множество, если поторчать у банка, можно попасть на "раздачу слонов" - время от времени сюда подходят персонажи, которые просто суют направо и налево всевозможные вещи, иногда - магические. Одним просто некуда девать барахло, а в магазин переться - облом, другие делают это из альтруистических побуждений, попутно рекламируя собственную гильдию. Сюда же приходят те, кому что-либо нужно продать/купить.

Местная банковская система позволяет игроку хранить не только деньги, но и предметы. Причем доступ к вашему банковскому сундуку можно осуществить из банка в любом городе. Из банка же берутся средства в момент покупки каких-либо вещей в магазинах, организованных игроками. Аналогично осуществляется проплата за недвижимость. Все это существенно облегчает жизнь, позволяя обходиться без крупных сумм наличными, которые запросто могут спереть.

Начальный капитал игрока составляет всего 100 монет, также ему выдаются орудия производства и оружие в соответствии с выбранной специализацией. Последние будут низкого, "тренировочного" качества, вы их даже не сможете продать.

С этого момента начинается жизнь, правда, без беззаботных детства и отрочества, зато вы можете заниматься, чем только пожелаете. Логично будет развивать те способности, которые вы предусмотрели при генерации персонажа. Чем чаще и успешнее вы будете проделывать какую-либо операцию, тем быстрее будет расти соответствующее умение. Со временем количество перетечет в качество, кузнецы, например, обучатся ковать магическое оружие и доспехи, стоимость которых сравнима со стоимостью недвижимости.

Купить собственный домишко - одна из первейших целей игрока. Это и полностью безопасное убежище, и склад, и, при желании, собственный бизнес. Цена самого простого жилища – приблизительно 12 тысяч у.е., для сравнения: вырезанный кинжалом простейший лук вы сможете сдать в магазин за 25-30 монет.

Человек человеку

В онлайновой Ультиме в зависимости от того, насколько хорошо игрок ведет себя по отношению к ближним, его имя будет написано синим, серым или красным цветом. Правда, если подлый PK, то бишь плейер-киллер, будет в перерывах между убийствами невинных путников или работяг расправляться со всякими злобными демонами, скелетами, звил-магами и отрицательными NPC, то он вполне может вернуть себе синюю раскраску. "Серый" персонаж становится таковым в результате каких-то начальных злых деяний, например, он мог попытаться посмотреть, что лежит в рюкзаке соседа, или убил пару-тройку домашних животин - кошек, собак или коров.

Если преступление совершается в черте города, жертва может призвать на помощь городских стражников, которые, возникнув, подчас, просто из ниоткуда, убивают обидчика с одного удара.

"Серого" или "красного" персонажа может убить любой, кто пожелает проверить на его шее остроту своего клинка, при этом его репутация и карма не пострадают. Если сможет, конечно.

Вообще, о "фишке" PK'иллерства стоит порассуждать особо. Возможность становиться "плохишом" заложена в самой игре, причем на разных уровнях. Например, можно стать вором и клептоманить на широкую ногу. Сыграть роль негодяя, которым вы никогда не будете в жизни. Представляете, насколько сложно в подобной игре достичь вершин воровского мастерства? Ведь достаточно, чтобы кто-то из толпы заметил, что воришка пытается рассмотреть внутренности чужого рюкзака, как его тут же можно начинать убивать.

Некоторые игроки выставляют на макрос предложение-команду, охватывающую все случаи жизни

Самые грамотные РК - наши, российские. Утверждаю это, испытав на собственной шкуре, как действуют они и их заокеанские коллеги. Наши сначала тебя обработают парой заклинаний, лишив возможности не только кастовать в ответ, но и вообще двигаться. И только потом убивают. Профессионалы своего дела :) . Не наши - тупо применяют грубую силу и атакующие спеллы.

Сначала меня бесило, что какие-то сволочи вместо того, чтобы ходить крошить монстров, становятся на большой дороге и задирают всех направо и налево. Но прошло немного времени, и я осознал свою неправоту. Не было бы РК – игра бы потеряла львиную долю своей привлекательности. Ведь РК - это олицетворенное Зло, и хорошо, что оно есть, что с ним можно бороться, служить торжеству справедливости, защищать слабых и т.д. У “хороших” персонажей есть постоянный противник, и это не тупые монстры, а зачастую превосходящий тебя по многим параметрам враг.

Здесь самое главное - отыгрыш ролей. Игра - это среда, и если игроки не ведут себя так, как положено фэнтезийным персонажам, разрушается цельность мира.

Вот случай, который произошел со мной вскоре после того, как я прокачал скиллы и решился выйти за пределы города - нарубить дерева, наделать луков для продажи. Я шел по лесу, вдоль дороги, ведущей в Minoc, – возле города дровишек по-быстрому не нарубишь, нужно отойти чуток подальше. И тут мое внимание привлекли несколько довольно неплохо экипированных персонажей, которые бежали по направлению к городу. Остановившись, они сообщили мне, чтобы я не ходил дальше – там, дескать, РК, там убивают. Вскоре выяснилось, что РК там только один, а нас вроде как много, тут-то и возникла идея наброситься всем колхозом и закиллить негодяя. В конце концов на экране появилось обобщающее “GO!”, и мы дружно потопали на восток восстанавливать справедливость и возвращать этим “чарам” самоуважение.

Как выяснилось, РК к тому времени тоже успел обрасти компанией - рядом с ним расположились четыре “синих” игрока в одинаковых, почти форменных одеждах - черных робах, накинутых на полные костяные доспехи. Мой персонаж “на автомате” начал выпускать по закованному в золото “красному” Гербалоту стрелу за стрелой, а спутники пошли на него с мечами/топорами. Но “черные” прикрыли собою киллера, оставив доступ к нему только с одной стороны. Более того, они начали его подлечивать заклинаниями!

Через пару минут все было кончено. Все “наши” полегли довольно быстро, а за мной Гербалот гонялся аж четыре раза, пока меня не подвел коннект. Появившийся лаг сделал свое черное дело, и я продолжил наблюдать за сценой в черно-белом изображении уже в роли призрака.

■ Боюсь, но японском сервере мне грозит некоторое взоимное непонимание

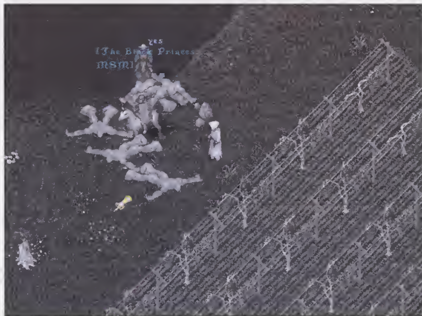
И тут черноробые повели себя так, что будь я рядом - пожал бы им руки и угостил пивом. В один голос они начали говорить киллеру вещи типа “Sir, you're the greatest, you are the best...” На что тот отвечал, что, мол, как жалко, что он не может стать “синим”, ибо ему так нравится убивать...

Вот оно - Зло, в которое веришь, которое заставляет тебя негодовать, переживать и получать удовольствие от игры в полной мере.

Тем не менее, я их всех взял на карандаш. Может, доведется еще помахаться? Я их беззлобно приговорю, по крайней мере - попытаюсь.

Монстр монстру

Как несложно догадаться, игровые монстры тоже различаются по цвету имени или названия. Даже самый недоразвитый персонаж всегда сможет найти тварь, которую ему по силам порешить. Начинать надо с кроликов, мелких пернатых, ну а предела совершенству я пока не увидел. За драконами наблюдал издали и с должным почтением. Фауна постоянно респавнится, как, впрочем, и флора. Полностью перевести деревья на пригодные к дальнейшей обработке поленья невозможно, просто после энного удара они перестают выдавать древесину. Само собой, в черте города и ближайшем пригороде много не настрогаешь. Хотя понятие “глуши” в Ультиме мож-



■ Эти добрые люди скоро закончат добивать земляных элементалов и вернут моего призрака к жизни

но считать упраздненным. Наиболее "дикие" места распознаются по крутости местного монстрятника, но зачастую воевать с троллями и эттинами приходится в непосредственной близости от частной собственности "новых ультимщиков".

Что привело меня в полный восторг, так это NPC'шные киллеры! Мое первое знакомство с ними закончилось печально: персонаж уже был измотан и голоден, а тут еще как назло появился лаг. Троица краснознаменных... простите, красноименных PK бросилась за мной вдогонку и, увы, через полминуты экран стал черно-белым. И тут на нем появляются комментарии моих убийц типа: "Так, смотрим, а что тут у нас за доспехи? Костяные?! А здесь что такое? Магические реагенты! Wow!". Только в этот момент я и осознал, что передо мной - NPC, слишком уж быстро на экране надписи сменяли друг дружку, люди с такой скоростью по клаве не стучат.

Плотность монстров на квадратный пиксель не постоянна, иногда можно топать по лесу десяток-другой минут, прежде чем появится что-то достойное траты стрел. Зато игра словно чувствует, когда драться нечем: тролли, двухглавые эттины, всевозможные орки, змеи тут же берут твой след. Как-то раз наблюдал, как за одним файтером по лесу ломилось 5-6 орков при поддержке тролля. Повезло ему, что среди них не было ни одного кастующего.

У каждой твари - свой интеллект, свои повадки. Если крупную "дичь" можно легко заманить в тупик, образованный удачным взаимным расположением деревьев, холмиков и прочих препятствий, то, например, орки-маги или Dire Wolf'ы проберутся к вам при любом раскладе. И, если на вас не напялена приличная броня, остается только маневрировать, выпуская в преследователя стрелу за стрелой (в варианте для арчера).

Еще один любопытный момент - монстры далеко не всегда сосуществуют мирно, сам был свидетелем того, как пантера дралась с живым магическим деревом.

Профессиональный рост

Нет смысла пытаться стать многостаночником, чем чаще вы применяете какое-либо умение, тем выше становится соответствующее мастерство. В начале игры лучше провести ночь (в реальном времени) в тренировочном зале, отрабатывая на манекенах основные боевые навыки. Или, например, ваш персонаж сможет на каждом цикле пытаться разговаривать с духами (что также повышает Intellect) и наносить удар по манекену выбранным оружием. В другой раз - поставьте его в сторонке и пусть играет на лютне. Помимо искусства музицирования таким образом прокачивается и Dexterity. Только не забывайте о кормежке. Благодаря имеющейся системе макросов (настраиваются для каждого игрового сеанса) и нехитрой программке UOLoop!, которую можно скачать из Интернета, вы можете тренировочный процесс автоматизировать и заниматься параллельно другими делами. И не нужно терзаться укорами совести, в данном случае это просто экономия времени.

Почти каждый NPC способен обучать народ по нескольким направлениям. Были бы деньги. Платите запрашиваемую сумму наличными (или столько, сколько в данный момент есть в кармане) – и ваши способности мгновенно вырастают на соответствующую величину.

■ Обидно: стоит прямо на дороге сундук ничейный, а не откроешь - скилл не прокачан

Одно "но": таким образом невозможно прокачаться выше определенного уровня. Все серьезные достижения основываются на постоянной отработке навыков в "полевых" условиях. Вот почему я уже не удивляюсь при виде мага, который кастует огненную стену, тут же сам в нее заходит, стоит и кряхтит, Spell Resistance повышает. Или материализует несколькими заученными жестами одного за другим полярных медведей.

Что такое хорошо и что такое плохо

Хотите вы того или нет, но без общения с другими игроками в Ультиме не обойтись. Да и играешь ведь, по большому счету, чтобы утвердить себя в том обществе, которое сложилось в игре, приобрести в нем определенное влияние, в чем-то изменить его по своему усмотрению. Само собой, без знания английского удовольствие от игры скукоживается.

Как в любой общественной системе, в Ультиме существует своя этика, которую большинство игроков чтит. Так, если становишься свидетелем схватки игрока с монстрами, вовсе не нужно сломя голову нестись на помощь, скорее всего, справятся и без вас. Другое дело, когда игрок пытается унести ноги от какой-нибудь твари и у него это плохо получается. В такой ситуации можно сначала ввязываться в ход событий, а потом уже спрашивать, не будет ли кто-то против. Дело в том, что за избавление мира от любого монстра персонажи получают прирост в Fame (известность) и Karma. Мне, например, было обидно, когда измочаленного мною эттина добила пара зевак. В зачет ведь идет только удар, который ставит в жизни монстра точку. А когда я высказал все, что о них думаю, один из них бросил в ответ: "Это - жизнь".

Быть может, именно после такого случая и появился первый PK?

* * *

Во время последнего "погружения" в игру мне предложили вступить в гильдию. Я подумал-подумал и не отказался. Теперь имя моего персонажа стало "двустрочным" и рисуется зеленым цветом. Цели у гильдии вполне благородные: вершить добро, наживать добро и не давать своих в обиду. А там - наберусь опыта, поднакоплю золота, застолблю участок со срубом и создам собственную первичную организацию. Дело это, судя по всему, нехитрое. А еще корабль хочу прикупить, любопытно ведь по морю походить, сражаясь с морскими чудищами.

А что из этой затеи получилось, я расскажу в следующий раз. Только сразу предупреждаю: следующий раз быстро не родится. Ведь это, как заметила одна сволочь, – жизнь. ▲

Ролевые стратегии от SSI

Андрей Алаев

В последнее время неожиданно вновь возник интерес к стратегиям с элементами RPG. Впрочем, сей жанр уже настолько далеко зашел, что иной раз даже и не знаешь, что это с элементами чего, и не наоборот ли. Разумеется, первую скрипку тут играет HoMM 3, а также ожидание Master of Magic II, на фоне которого все прочие игры, включая неожиданно сданные под ключ долгострои (читай: Age of Wonders), смотрятся бледновато.

Да, первый Владыка Магии был, безусловно, хорош, и конкурентов ему по сей день народилось немного. Однако речь сейчас пойдет не о нем, поскольку его к "забытым" играм отнести нельзя ни в коем разе, ибо его помнят (любят, знают, играют – нужное подчеркнуть) до сих пор массы стратегов и фанов RPG. Речь пойдет о действительно хорошо забытых старых проектах SSI. Логично предположить, что компания, сделавшая себе имя на стратегиях, а заодно обладающая лицензией на AD&D, рано или поздно попытается эти две компоненты совместить. И, что вполне естественно, такое совмещение произошло.

На ролевых системах от TSR – AD&D и D&D – SSI выпустила 4 стратегических игры. К сожалению, все они остались относительно незамеченными широкой общественностью, а между тем это были в большинстве своем очень достойные релизы. Во всяком случае, после окончания срока лицензии SSI ее конкуренты не выпустили чего-то столь же новаторского, да и вообще сравнимого по качеству. Ни Blood & Magic, ни даже Birthright не смогли по геймплею выйти на уровень старых игр. Впрочем, хватит общих слов, давайте рассмотрим эти игры поподробнее.

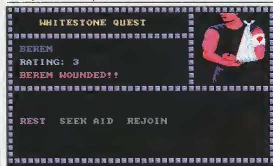
В целом в этих ролевых стратегиях мне видится забавная тенденция. Поначалу SSI делали игры в AD&D и выпустили таким образом одну крайне посредственную (War of the Lance) и одну великолепную (Sword of Aragon) игру. Затем, по непонятным причинам, был провернут любопытный финт ушами: следующие два релиза использовали устаревшую вроде бы D&D, и, что интересно, их качество от этого выиграло – Fantasy Empires были очень хороши, а Stronghold так просто замечателен.

War of the Lance

Разработчик	SSI
Издатель	SSI
Дата выхода	1987

Итак, началось все с того, что в 1987 году появилась War of the Lance. С грустью приходится признать, что первый блин вышел комом. Несомненно, у игры были плюсы: сложная и комплексная система отражала множество различных аспектов ведения войны, использовавшаяся EGA-графика для того времени была если и не потрясающей, то очень хорошей. Немалую роль сыграл и выбор игрового мира. Как нетрудно догадаться, ареной боевых действий стал Кринн, родной дом многочисленных фанов саги Dragonlance и один из самых раскрученных AD&D сеттингов.

А вот и он, автоматический бой. Эльфы засели в крепости и огрызаются.

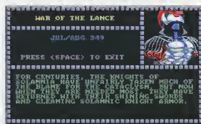


Это, значит, герой. Ранили его. Наглядность поражает

Но минусов... Минусов было куда как больше. Да, система была сложной и комплексной. Слово "сложной" подчеркните пару раз и обведите в рамочку – оно ключевое. И при этом в War of the Lance был на редкость невразумительный интерфейс. Никто не ожидает от игры 1987 года point'n'click, но разобраться в хитросплетениях дизайнерской мысли подчас удивительно сложно.

Еще одним недочетом стало явное пренебрежение тактическими боями. Наверное, War of the lance является одной из немногих ролевых стратегий в истории, в которой исход столкновения армий решался не в благородном походовом бою, а практически на автомате. Собственно, к чему эти недомолвки? Именно на автомате. Разумеется, игроку демонстрировали некий мультик, показывающий действия своих и чужих, но разве это заменит ощущения от реального командования?

Общая карта.



Соламнийские рыцари – это не только соответствующие доспехи...

Финальным гвоздем в крышку гроба стал факт воистину прискорбный. В этой ролевой стратегии ролевым элементам уделялось недопустимо мало внимания! Для действий героев была выделена отдельная фаза, однако влияние их на ход игры было относительно невелико, и координация действия с обычными войсками не была достаточно плотной. В общем, все недочеты вылились в то, что игра была главным образом интересна именно поклонникам мира Dragonlance

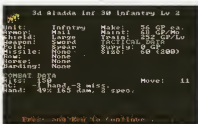
Sword of Aragon

Разработчик	SSI
Издатель	SSI
Дата выхода	1989

К счастью, за первым блином последовал второй. Вышедший в 1989 году Sword of Aragon уже совершенно не соответствовал даже тогдашним требованиям в смысле графики, ибо была она (графика) CGA'шной и на лицо ужасной. Но сама концепция и реализация заставляют забыть о любой степени визуального несовершенства. "Меч Арагона" для меня стал едва ли не лучшей ролевой стратегией в истории, и уровень его во многом до сих пор непревзойден.

Для начала надо сказать, что ни с испанским Арагоном, ни с толкиеновским Арагорном сия игра не связана никак. Арагон – новый, специально придуманный мир, который получился очень живым и реалистичным.

Sword of Aragon является практически зеркальным отражением War of the Lance. Все, что в последней вышло плохо, здесь великолепно. Например, интерфейс – он прост, понятен и удобен, более того, поддерживается мышь! И это, заметьте, при том, что игровая система ненамного проще лансовской! Однако управление устроено *логично*, и это позволяет без напрягов контролировать и развитие городов, и передвижение армий, и прочие, более мелкие аспекты.



■ Вот, кстати, и непритязотельный, но информотивный экрон экипировки

War of the Lance пренебрегла тактическими боями – в Арагоне SSI развернулась во всю мощь. Напомню, что основной продукцией компании были воргеймы, особенно в те годы, и свой опыт в этом жанре SSI успешно реализовала в Sword of Aragon. Боевой режим игры до сих пор объективно остается самым лучшим, и ничего даже близко похожего пока не планируется.

Огромное боевое поле, причем не плоское, а трехмерное. Безусловно, это далеко не Total Annihilation или Myth (в смысле визуального отражения), но каждый гекс имеет свою высоту и она непременно принимается в расчет при определении line of sight. И, разумеется, существует приличное количество типов местности, четко влияющих на передвижение и оборонительные бонусы. Юнитов немного, всего-то пять видов, но дело в том, что каждый юнит вы экипируете по собственному вкусу – подбираете ему броню, щит, пару типов оружия, и таким образом число вариантов становится более чем достаточным! К тому же все юниты, равно как и герои, набирают опыт и растут в уровне. Больше уровень – больше хит-пойнтов и богаче выбор вооружения.

Кстати, в связи с набором опыта юнитами отметим одну интереснейшую деталь. Дело в том, что каждый отряд может иметь различное число

■ Арогон носелен не особенно густо. Городо друг от дружки долеко...

■ Доже токой ормии героев чосто недостоточно для убийство дроконо.

воинов! Солдат может быть 50, а может быть и 20, все зависит от того, сколько рекрутов вы наберете в стратегической части игры. Так вот, если ваш отряд очень здорово повоевал, набрал кучу экспы но, увы, уменьшился вполовину, то при наборе в него зеленых вояк общий опыт юнита упадет. Этот аспект, совершенно логичный и банальный, регулярно выпускается из виду в ролевых стратегиях, однако в воргеймах является естественным. Вообще, именно реализм ведения боевых действий делает Sword of Aragon столь уникальным.

Не подкачали и ролевые элементы. Помимо набора опыта юнитами есть, естественно, и герои. И они сделаны чертовски сбалансированно, не в пример "танкам" из MoM. Да, любой герой-одиночка очень крут, и хитов у него может быть как у десятка обычных воинов. Но этот десяток легко замочит одиночку... просто потому, что их в 10 раз больше. Такая же судьба ждет и циклопов с минотаврами или иных злобных монстров, не объединяющихся в стаи, за исключением, разве что, драконов. Однако мощный, прокачанный персонаж, действующий *вместе* с юнитом, представляет реальную силу. Традиционно на высоких уровнях сильны маги и клерики, а также рейнджеры, обладающие массой терраформирующих заклинаний. Только с помощью героев реально выиграть финальные бои игры, да и любая

■ Гоблино зоволить всякий может. Но когдо их четыре тыщи, дело может принять неприятный оборот.

■ В одном маленьком гексе иной раз может поместится агромная армия...

“обычная” стычка далеко не сахар. Попробуйте постоянно выигрывать при соотношении сил 1:5, да еще стараясь потерять как можно меньше народу.

На стратегическом уровне тоже использованы интересные концепции. Скажем, каждый ход – условный месяц. Однако слово “условный” не совсем верно – это нормальные 12 месяцев и четыре времени года. Причем из-за холодной погоды практически прекращается передвижение войск, резко снижается доход от вырубки леса и от сельского хозяйства. Или, например, attrition – потери войск вследствие дезертирства, болезней и прочих небоевых факторов, которые особенно сильны зимой, что служит еще одной причиной пережидать морозы за городскими стенами.

Вдобавок в игре очень четкий и интересный, хотя и линейный в основном сюжет, сильно привязанный к течению времени. Оказавшись в нужное время в нужном месте, можно заметно облегчить себе жизнь – например, получить деньги, поддержку в городе или приобрести вассала. В сюжет вплетены и особые квесты, которые выполняются только героями без поддержки войск. Оформлено это очень изящно – сообщается, что солдаты испугались циклопа (ну, или любого иного монстра), и только герои следуют за вами в этой битве.

Гм. Похоже я увлекся описанием всех особенностей. Однако это вполне простительно – Sword of Aragon бриллиант сколь прекрасный, столь и малоизвестный.

В следующий раз к теме слияния RPG и стратегий SSI вернулась через 3 года, в золотом 1992. Тогда они выпустили две очень разные игры, которые роднил жанр и... переход на D&D. Трудно сказать, чем именно эта система прельстила разработчиков, возможно, сыграли роль какие-то вопросы с авторскими правами. Так или иначе, игры получились очень интересными.

Fantasy Empires

Разработчик	Silicon Knights
Издатель	SSI
Дата выхода	1992

Первая из них – Fantasy Empires – была разработана группой Silicon Knights, которая перед этим делала для SSI Steel Empires. В принципе, это были те же яйца, вид сбоку. Концепция обеих игр примерно следующая: имеется мир, нарезанный на чертову уйму мелких территорий. Цель игры – захватить их все. На стратегическом уровне вы отстраиваете в ваших владениях инфраструктуру, отправляете героев “квестовать” (откуда они возвращаются, повысив уровень и принеся артефакт-другой... если возвращаются) и творите магию. Однако основное действо происходит, когда армия одного игрока начинает захватывать территорию другого. Размеренное и неторопливое стратегическое действо превращается в бешеный top-down action. Армии весело кромсают друг дружку. Разумеется, параметры бойцов играют определяющее значение, однако сами понимаете – экшен есть экшен! Собственно, ради него все и затевается, и именно поэтому игра становится особенно интересной в многопользовательском режиме, который, в свою очередь, веселее всего вмногером на одной машине (hot seat).

В принципе, игровая система была проста, как правда, однако более чем приличные размеры игрового мира и запутанная карта, более всего похожая на мозаику-jigsaw, поднимали сложность на приемлемый уровень. Визуально же все было вообще просто великолепно, сдобрено массой интересных эффектов. Над основным экраном сидел гэндальфоподобный старичок, изображавший из себя DM’а. И, в соответствии со своими обязанностями, то сыпал перунами и прочими стихийными бедствиями на случайно выбранную территорию, а то творил заклинания по заказу игрока. Надо сказать, что по тем временам тучи мух или файрболлы смотрелись изумительно. Красиво было, черт возьми.

В общем и целом Fantasy Empires – самая развлекательная и несерьезная из семейства ролевых стратегий SSI. “Стратегирование” там на довольно простом уровне, да и ролевых элементов не густо. Однако gameplay получился столь привлекательным, что поклонниками игры стали массы людей, которые и к стратегиям, и к RPG относились совершенно индифферентно.

■ Орки и люди, как водится, смешались в кучу.

Следующий опус, Stronghold, был детищем Stormfront Studios. Надо признать, что игра была новаторской еще в то время, до сих пор оставаясь непревзойденной по качеству заложенных в ней идей.

■ Вот этот мощный старик в верхней части экрана и есть местный DM.

Stronghold

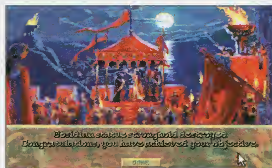
Разработчик	Stormfront Studios
Издатель	SSI
Дата выхода	1992

Начнем с того, что это была первая трехмерная стратегическая игра. Да, это не полное 3D, юниты и постройки были вполне спрайтовыми. Да, большей частью трехмерность была нужна исключительно для красоты и мало влияла на тактику и игровой процесс вообще. Но это было исключительно красиво! Просто шокирующе – ты отодвигаешь камеру (увы, она тоже двигалась не плавно, а "по квадратам") и видишь постепенно удаляющиеся домики своих подданных, возделываемые поля... Дикое и новое для того времени ощущение!

Ну, положим, трехмерность – не более чем косметика, в принципе, можно обойтись и без нее. Но в Stronghold совершенно исключительная концепция героев! Практически во всех остальных ролевых играх герой – это либо просто очень особенный юнит, сражающийся на поле боя вместе с прочими (наиболее яркий пример – Master of Magic), либо совершенно обособленный полководец, слуга царю, отец солдатам (HoMM). Stronghold выбрал свой путь – в этой игре вообще нет "простых" юнитов, а есть только герои! Все они - персонажи D&D (как вы знаете, в ней, в отличии от AD&D, нет разделения на расы и классы, а в добавление к традиционным воину, вору, магу и клерику были гном, эльф и хоббит), растут в уровне, набирают хиты... Иной раз можно представить себя не играющим в стратегию, а просто ведущим партию в пару сотен персонажей!

Собственно, ассоциации с классическими RPG даже глубже – на старте вы создавали своего персонажа, и до некоторых пор среди ваших подданных могли быть герои только той же профессии. Затем генерились и прочие "основные" герои, и, скажем, беря в партию эльфа, вы могли набирать в войска и эльфов. Каждый герой имел свою твердыню – Stronghold, которая становилась центром постепенно развивающегося поселения. Со временем вокруг крепости вырастали амбары, кузницы, вспахивались поля, и пейзаж становился реально обжитым. Подданных можно было перемещать между локациями и давать им задания – тренироваться (и получать экспу за просто так) или рекрутировать (увеличивая тем самым численность вашей армии). Причем было не все равно, где конкретно размещен ваш герой – например, боец, охранявший оружейную мастерскую, получал доспехи получше. Армия становилась сильнее, и вскоре уже можно было всерьез помериться силами с многочисленными противниками, населявшими окрестные земли. В числе оных – полных набор официальных D&D-монстров, со всеми их специальными способностями. Например, таки-

■ Срожение у логово этих злобных обсидионовых статуй



■ Урроо, победа!

ми подлыми, как невосприимчивость к немагическому оружию.

Игровой процесс был сбалансирован практически идеально – изрядное количество времени приходилось уделять менеджменту ресурсов и прочим "стратегическим" элементам, однако забыть о ролевых было просто невозможно. Играбельности способствовал и отличный интерфейс, и близкий к идеалу режим "реального времени с паузой", позволявший достаточно близко к действительности моделировать события, оставляя при этом достаточно времени на раздумья. Стоит отметить и своего рода преемственность – как и в Sword of Aragon, смена времен года серьезно отражалась на экономической отдаче с ваших полей и шахт, и приходилось обеспечивать прочие источники дохода – рынки, таверны.

В общем, Stronghold был отлично встречен критикой и, увы, достаточно прохладно геймерскими массами. Впрочем, последних можно понять – в 1992 году выбор ролевых игр был не просто богат, рынок прямо-таки ломился от RPG! К сожалению, SSI больше даже не пыталась совмещать стратегии с D&D, а потом и вовсе лицензия на игры TSR перешла к Interplay. И еще одна страница истории игр была перевернута...

■ Мирный сельскохозяйственный пейзож прямо-токи умиляет...

Горький-17:
Марш-бросок в запретную зону

Отрядом МЧС России руководил Каменщиков Сергей aka Veles

Для начала несколько общих советов.

Во-первых, берегите боеприпасы к огнестрельному оружию, потому что на всех противников патронов все равно не хватит. Более того, в конце игры вас ожидает монстр, на огнестрельное оружие вообще не реагирующий. Следовательно, придется достаточно часто использовать холодное оружие. В самом начале у каждого из персонажей имеется по штыку, но буквально через пару боев в их распоряжении героев окажутся топор, лом и бита. Холодное оружие следует применять, если:

- есть выбор (выстрелить или ударить чем-нибудь тяжелым), и у противника осталось здоровья на одно попадание;
- есть выбор (выстрелить или ударить чем-нибудь тяжелым), и вы боитесь промахнуться (холодное оружие никогда не промахивается);
- противник одинок (остальные враги подойдут нескоро) и не очень опасен в ближнем бою, а ваши герои его окружили;
- у героя высокий показатель контратаки, что дает ему право на два удара вместо одного.

Во-вторых, особое место уделено воспламеняемости. Горящий противник теряет здоровье каждый ход (аналогично отравлению), поэтому на него порой можно не тратить удары, а переключиться на следующего. Самое простое средство поджигания – бутылка водки (бензина) и спички. На это уходит два хода или слаженные действия двух персонажей рядом с противником, но в течение одного раунда. Коктейль Молотова загорается сам и кидается издалека. Огнемет перезаряжается несколько ходов и нужно стоять в непосредственной близости от противника, но зона поражения у него выше. Напалм встречается крайне редко, но стреляет издалека и не просто поражает 9 клеток, а воспламеняет их так, что противник, позже наступивший в это место, получает приличный урон.

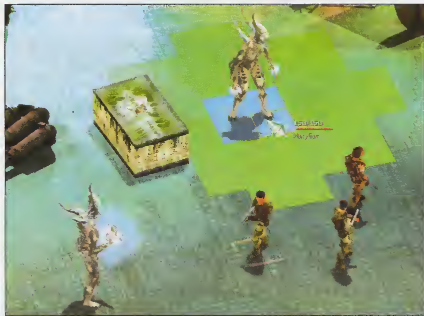
Порт

По прибытии отправляемся строго на юг. В первом бою встречаемся с одним-единственным Сфинксом, воюющим только в ближнем бою. Окружив противника, за два раунда его можно забить штыками, не истратив ни одного патрона и получив максимум 10 очков урона. Продолжаем движение на юг. Находим трупы двух солдат из отряда, посланного НАТО. Подбираем доску. Во втором бою Сфинксов будет уже двое. Сначала одного штыками, потом второго. Двигаемся на восток к воротам. Поднимаем записку и все предметы из ящика. Распределяем новое оружие между членами группы. У ворот ждут три Гарсии и один Сфинкс. Что делать со Сфинксами, мы уже знаем, а вот Гарсия имеет на борту пулемет, поражающий три смежных клетки по горизонтали или вертикали. Поэтому группу придется рассредоточить, чтобы один выстрел не попадал сразу по всем героям. Теперь в ход можно пустить стрелковое оружие и огнемет.

Подлечив группу, возвращаемся на запад и опять держим курс на юг. Там есть домик. Заходим внутрь и берем резиновые перчатки. Дальше на юг, во двор. Здесь засада. Один Сфинкс, Гарсия и две Гориллы, вяло передвигающиеся и атакующие лапами. Обратите внимание на две бочки с бензином. Когда гориллы подойдут к ним вплотную, стреляйте и взрывайте. Примерно 40 очков урона. После боя подбираем баллоны с газом и вещи из сундука.

Теперь возвращаемся на место, откуда высадились, только чуть левее. Мост странным образом проржавел и рухнул, но можно подложить досочку и выбраться на тот берег за помповым ружьем. Коврига пытается все это сделать и падает вниз. Тарасу придется продержаться 6 раундов, прежде чем к нему спустятся товарищи. Не стреляйте по бочкам сразу, а лучше убегайте в левую сторону так, чтобы не попасть под обстрел ракет Шкафа. Они поражают сразу 9 клеток и отнимают 35 очков. Заманите противника к двум центральным бочкам. Третью взрывайте, когда там появится Крюгер.

Обратно на юг, у желтого грузовика и оранжевого трактора сворачиваем на запад. Встречаем Грачева и кучу врагов (огнеупорный Крюгер, два Сфинкса, две Гарсии). Теперь нас четверо. Гарсии подоспеют позже всех, поэтому сразу же вырубаем в рукопашной Крюгера. Местность пересеченная, и, пока Сфинксы до вас доберутся, Крюгер должен быть повержен. Одного Сфинкса выносит взрыв бочки. Гарсии придут по одной, окружаем и расстреливаем. Поднимаем записку. Идем на северо-запад. Противник попался оригинальный. Судья восстанавливает здоровье, если Присяжные кусают ваших персонажей, так что с ними кончайте максимально быстро. Двух самых прытких Присяжных отлично успокаивает бочка; двух других – два выстрела. Жгите Судью огнем и старайтесь увести к дальней бочке. Бьет он сильно, поэтому не подставляйтесь без крайней нужды. В магазине подбираем диск и содержимое сундука.



Двигаемся вдоль баржи, что немного восточнее магазина, на север. На барже две Гарсии атаковали Шаляпина. Ближайшую Гарсию жжем огнеметом на первом ходу, а на втором ходу добиваем всеми четырьмя персонажами. К четвертому раунду нужно добраться до дальней Гарсии, которая нападает на беспомощного Шаляпина. Спасаем мутанта. В углу стоит ящик. Идем назад к круглому зданию, спускаемся вниз по лесенке. Новый противник. Бабуля и три Внучка. Ни в коем случае не убивайте Внучков до тех пор, пока Бабуля не будет мертва, иначе та замучает одного из ваших героев. Она неплохо горит и сама не атакует, а Внучки бьют слабо, так что через пять-шесть раундов все закончится победой. Подбираем руку. В бытовке ящик и записка. В туннеле ставим баллоны и расстреливаем их. Опустошаем открывшийся ящик.

Возвращаемся к воротам со сканером и прислоняем к нему только что найденную руку. Знакомьтесь, Бивис и Батт-хед собственной персоной. Глушим его ракетой и гранатами из ящика. У противника защита от возгорания, так что не тратьте понапрасну гранатомет с напалмом или заряды для огнемета.

Канализация

Продвигаемся на юг, к вертолету. Дальше следует скриптовая сценка. Воры оставят на земле дневник. Заберите все вещи из инвентаря Грачева. Идем южнее. Еще одна сценка, и генерал якобы погибает. Начинается бой. Четыре Шершня и две Гарсии. От ударов Шершней соперник загорается, но и сами они наступают кучно, а горят хорошо. Маневрируйте в проходах между ящиками, чтобы не попасть под огонь пулеметов Гарсий. После победы сразу придет очередь второго боя. Две гориллы, два Крюгера и три Малыша.

Кидайтесь гранатами и глушите противников с одного фланга, чтобы успеть расправиться с противниками с другого. По центру уровня три бочки. Если получится, заманивайте туда врагов и взрывайте. Под конец из трубы полезут Малыши, но они совсем слабы.

В центре канализационной шахты нажмем переключатель, затем отвернем вентиль. Слизь сползет вниз. Теперь закроем второй вентиль. Проход открыт. В комнате рядом находится женщина из отряда НАТО. Берем ее с собой. Перед выходом ждет засада: три Малыша и Шкаф. Шкафа запираем в углу, чтобы он не мог выстрелить своей ракетой. Малышей лупим топором, по одному с двух сторон. В следующий раз нападут три Скорпиона и четыре Сфинкса. Последних двух Скорпионов можно будет успокоить взрывом трех бочек. Подбираем содержимое трех ящиков, находящихся в непосредственной близости. Когда герои попытаются вынуть диск из комода, появится Паровой Котел с тремя Малышами. Старайтесь загородиться от него Малышами, сокращая дистанцию, потом жгите огнем и парализуйте гранатами или дротиками. При попытке поднять желтый ключ придется столкнуться с двумя Крюгерами и двумя Шустрыми Джо, обладающими иммунитетом к огню. На карте есть три бочки, но применить их как-то особо эффективно мне не удалось.

Музей

Попадаем в музей. Здесь высадился отряд НАТО. По рации передают приказ прекратить операцию и выбираться на крышу, куда вскоре сядут вертолеты, предназначенные для эвакуации. Вставляем желтую карту в компьютер. Появляются противники. Цель боя – защитить компьютер от разрушения. Двигаемся против часовой стрелки, активно налегая на парализацию и огонь. Полный список врагов: два Танцора Диска, Малыш, три Гарсии, Шустрый Джо, Шкаф. Загораживаем компьютер телами персонажей.

В углу зала на Медузу напали Шустрый Джо и Крюгер. Защитите ее. Сделать это совсем просто. Теперь в группе пятеро бойцов. Медуза оказалась бывшим хранителем музея. Нападает интернациональная группа: Танцор Диска, Гарсия, три Малыша, Шустрый Джо и два Сфинкса. В этом бою я практически не применял огнестрельное оружие, берег патроны. Враг подходит небольшими группами, преимущественно поодиночке, поэтому справиться можно и холодным оружием. Выходим сначала на балкон, потом в дверь. Еще одна группа встречающих. Горилла, Танцор Диска, два Скорпиона, Шустрый Джо, Малыш и Шкаф.

Противник	Здоровье	Зона поражения
Сфинкс	40	1 клетка
Гарсия	60	3 клетки
Горилла	75	1 клетка
Шкаф	70	9 клеток
Крюгер	50	1 клетка
Судья	200	1 клетка
Присяжный	20	1 клетка
Бабуля	200	1 клетка
Внучок	25	1 клетка
Бивис&Батт-хед	300	9 клеток
Шершень	50	1 клетка
Малыш	40	1 клетка
Скорпион	70	1 клетка
Паровой Котел	250	2 клетки
Шустрый Джо	100	4 клетки
Танцор Диска	50	1 клетка
Лилит	75	1 клетка
Мотылек	50	1 клетка
Василиск	400	2 клетки
Крестоносец	350	1 клетка
Люсси	100	1 клетка
Топотун	110	12 клеток
Манипулятор	450	9 клеток
Отморозок	80	2 клетки
Арлекино	70	1 клетка
Спецназ	70	1 клетка
Косов	100	1 клетка
Сестрица	100	9 клеток
Шериф	400	2 клетки
Мессия	170	9 клеток
Командир НАТО	100	12 клеток
Солдаты НАТО	100	1 клетка
Инкубус	150	9 клеток
Жнец	100	5 клеток
Павлов	100	1 клетка
Грачев	500	1 клетка

Поднимаем оранжевый ключ. Появляются новые противники – Лилит. Три штуки. Больно кусаются и защищены от оглушения. Приходится жечь. По окончанию боя лечитесь по полной программе. На пути к деревянной лестнице отряд встретит девочку. Тут же нападут два Шустрых Джо. Загораживайте себя контейнерами, прячьте бойцов от прямых ударов. Расстояние невелико, и уже на первом ходу начнется пальба со стороны противника. Двигаем бочку с бензином подальше от группы, поближе к Джо. Взрываем. На втором ходу девочка превратится в Лилит. Сюрприз, но не страшный. Выходим в обсерваторию. Вставляем оранжевый ключ в сканер. Дергаем за рычаг, и выдвигается мост на крышу. Вертолета еще нет, а вот противников сразу 9 штук. Знакомьтесь: Мотыльки. Не больно-то и опасны, но их много. Рвем бочки, используем оружие массового поражения, так как они наступают кучно. Узи, оглушение и молния Медузы очень помогут.

На западе лежит красный ключ. Его охраняют Шустрый Джо, два Мотылька и два Танцора Диска. Но проблема не в этом. Дело в том, что по центру поля валяется бомба, а над ней циферка 6. Значит, требуется за шесть ходов уничтожить всех противников и бежать дальше. Придется пожертвовать здоровьем бойцов, чтобы уложиться вовремя. Глушите Джо и выводите Медузу с молнией на Танцоров Диска.

Следующим номером программы выступает Василиск. Под первый удар подставляем Медузу, потому что у нее иммунитет к оглушению. Потом глушим Василиска и, окружив плотным кольцом, добиваем. Только не применяйте огонь и напалм, он к ним равнодушен.

Далее наблюдается раздвоение сюжета. Если продолжить осмотр уровня, то Медуза тронется умом и нападет на отряд. Зато в подсобке засел мужик пятого уровня, которого нужно будет выгнать оттуда гранатами с оглушением. Он заменит Медузу. Вариант второй – убежать с уровня после боя с Василиском. Так я и сделал, потому что Медуза отлично дерется и в следующем бою без нее будет туго. Итак, вернувшись в музей, вставляем красный ключ в компьютер. Открывается выход в город, но его уже сторожат Крестоносец и две Люссии, все они не боятся оглушения. Сначала всеми силами выносим Люссий, уклоняясь от медленно наступающего Крестоносца. Затем подпускаем к Крестоносцу Медузу. Он попытается ее оглушить. Тщетно. Теперь за один раунд обступаем плотным кольцом Крестоносца так, чтобы он не мог двигаться. В результате ему останется только оружие ближнего боя без парализации. Жжем его напалмом и огнем до победного конца.

Город

Заберите у девушки все, что можно, потому что в следующем бою ее по сюжету убьют. Двигаемся на восток. Заходим в гараж и забираем приманку из багажника машины. Теперь на завод. В одну дверь вошли, в другую вышли. Под крышкой лежит диск. Внутри здания отдираем ломиком доски со стены и получаем в свое распоряжение ионное ружье. Далее встречаем двух Шустрых Джо и Топтунов, которые напали на женщину. Топтуны медленно передвигаются, но бьют сильно и на большое расстояние. Женщина вступает в отряд. При попытке пройти в арку встречаем Манипулятора. Эффективнее всего, с точки зрения экономии, его оглушить и бить сбоку и сзади холодным оружием.

Затем появятся две Гарсии, Отморозок, применяющий заморозку, Топотун и два Арлекино, которые своими ударами оглушают противника. Пока Арлекино развлекаются с Ковригой, постарайтесь с первого раунда уничтожить Отморозка и направить одного человека с гранатой оглушения на помощь Тарасу. Далее берем в доме ключ и направляемся к светофору, где отряд поджидает генерал Косов с семью спецназовцами. Договориться не получится, придется сражаться. Солдаты бьют издалека из винтовок и при попытке до них добраться рассредоточиваются по всему полю. Поэтому сами не нападаем, а пробуем укрыться за автоматами, забором и ящиками от их дальнобойных орудий и ждем приближения противника.

У ящика слева морозим Шерифа и забиваем его ручками. В принципе, у него специфическая зона поражения, так что можно легко зажать его в угол и встать так, что он не сможет попасть по вашим героям. Следующим номером заявлена сестрица со всеми мыслимыми защитами и четырьмя Арлекино с иммунитетом к электричеству. Не тратьте на них зарю, а лучше закидывайте газовыми гранатами и стреляйте издалека. На растерзание можно отдать Медузу, которая слишком медлительна, чтобы хоть как-то помочь.

Теперь возвращаемся к зданию, из которого вышли в город, и по прилегающей территории направляемся на юг, туда, где есть ворота. Открываем их

ключом и заходим во двор. По лестнице наверх. Два Отморозка и две Люсcии. Медленно отступаем назад, отстреливая Отморозков. Ни в коем случае не подпускайте их к себе. Кстати, на них хорошо оказывают влияние молнии Медузы. А вот все остальное (огонь, оглушение, заморозка) не помогает. Потом можно будет разделаться с оставшимися противниками. Забираем из ящика заряды для ракетницы. Возвращаемся к гостинице и взрываем двери.

Войти внутрь мешают два Топтуна, Отморозок и три Арлекино. Первым делом направляем Медузу на Топтунов так, чтобы задеть молнией их обоих. Подтягиваем на этот край поля остальных, закидываем Топтунов гранатами. Потом одним раундом ловим и уничтожаем Отморозка. Когда придут Арлекины, выставляем вперед Медузу, защищенную от оглушения. Оглушаем, убиваем.

Лаборатория

Внутри находится лифт. Сначала поднимаемся наверх. Там в ящике несколько полезных вещей, но их охраняют Отморозок и Мотылек. Двумя ударами можно забить Мотылька, а вот до Отморозка все силы сразу не дотянутся, поэтому одного персонажа он всетаки заморозит. На втором раунде добиваем Отморозка. Спускаемся на лифте вниз. Герои расстаются с девушкой и Медузой. Тут же появляется один из самых сложных боссов в игре.

Мессия висит на стене (значит, двигаться не может), но полностью неуязвим для стрелкового оружия, заморозки, огня и оглушения. Придется действовать холодным оружием, а это очень накладно для здоровья, потому что существует только одна точка, из которой можно дотянуться до противника. Сам же Мессия покрывает ударом девять клеток поля прямо перед собой. Поэтому снаряжаем специалистов по холодному оружию лучшими бронежилетами и выбираем одну из приведенных стратегий. Первая: можно поставить одного героя на поле перед противником, и он будет единолично наносить и получать удары, а два других персонажа станут подбегать к нему, лечить и убегать. Вторая: герой подходит, наносит удар, получает удар, наносит удар, отходит, и на его место встает другой.

В лаборатории заходим в реактор и запускаем компьютер. Выходим назад и двигаемся на север. Тут встревает отряд НАТО (командир и четверо солдат). Договориться опять не получилось, и снова затяжная перестрелка. У командира – самое неприятное оружие, с большой зоной поражения, поэтому сжигаем его первым. Слава богу, огнеметов теперь два. Солдаты начнут разбегаться и бить издалека. Используем пересеченную местность, грамотно укрываемся от их ударов. Долго, но не так уж трудно.

В служебном помещении дергаем за рычаг. У моста, на котором находится экспериментальный образец устройства для телепортации, встречаем двух Инкубусов и Отморозков. Быстро разделываемся с приближающимися Отморозками. Инкубусы имеют специфическое вооружение - мины, взрывающиеся на второй ход и поражающие 8 клеток вокруг. Интересно, что их самих можно загнать под удары этих мин, если правильно маневрировать по карте. Переходить придется по железнодорожному мосту. На противоположной стороне две Сестрицы и два Жнеца. На первом ходу стараемся убить ближайшего Жнеца и не разбегаться в стороны, потому что иначе Сестрицы накроют вас своим оружием. Затем рассредоточиваемся и уничтожаем одинокую Сестрицу. Потом можно приниматься за сладкую парочку в дальнем углу карты.

Движемся наверх. Отключаем устройство телепортации. В одном из ящиков лежит бластер. Спускаемся вниз по лесенке и запускаем генератор, подающий электричество на компьютеры. Этому препятствуют пять невидимок. Бороться с ними придется экзотическим способом: запоминаем, где они примерно стоят, и стреляем. Далее возвращаемся наверх, к мосту с отключенным телепортом. Переходим по нему. Включаем второй компьютер, вставляем диски в первый. Появляются Грачев и Павлов с солдатами НАТО. Павлова и его отряд нужно уничтожить Загоняем их в темпе в угол и жжем. После длительного разговора Грачев превратится в финального монстра. Одного из солдат придется отдать ему на растерзание. Используем самое мощное оружие, потому что больше оно уже не понадобится. Близко к противнику не подходим, стреляем издалека. Happy End.

Age of Empires II: The Age of Kings

Ян Масарский aka Plague J. Pestilence

(окончание)

Фридрих Барбаросса в детстве не хотел стать космонавтом, как все нормальные дети. И даже наемным убийцей и по совместительству патологоанатомом, как я. Вероятно, его честолюбивые планы удовлетворил бы пост президента США, но такого поста тогда не было, увы. Фридрих Барбаросса вбил себе в голову, что он прирожденный император Священной Римской Империи, и вот хоть трава не расти. Четвертая кампания, тевтоны. Пройдем вместе с Барбароссой по его нелегкому жизненному пути; пройдем, не устаю повторять, на hardest и только на hardest.

1. Holy Roman Emperor

Барбаросса твердо намерен возродить Священную Римскую Империю из кучи мелких княжеств и посадить себя на престол этой империи. Что думают сами князья по этому поводу, его не волнует. Если достижение цели означает уничтожение всех этих князьков – дык, какие проблемы!

Задача – заныкать в своем монастыре четыре реликвии.

Даже самая первая миссия тевтонской кампании дает ясно понять, что тевтонцем быть нелегко и Священная Римская Империя – это вам не хухры-мухры. Мы стартуем в центре карты, а это, по традиции, означает, что на нас будут ломиться сразу с нескольких сторон. В данном случае – с четырех. Во как.

Противников у нас, правда, и того больше – аж семь штук. Правда седьмые, монголы – какие-то неясные ребята, так я их нигде на карте и не нашел. С четырех сторон нас окружают наши четыре основных врага, и где-то там на востоке будут еще два, от которых хлопот почти не ждем.

На юго-западе – самые-самые бузотеры, Burgundy, они будут доставать нас больше всего своими бесконечными арбалетчиками и копьеметателями. На юго-востоке – Bavaria, любители пехоты, рыцарей и баллист. На северо-востоке – Saxony, которые порадуют нас пикейщиками и – эксклюзивно – тевтонскими рыцарями (Teutonic Knights). Наконец, на северо-западе находится Swabia, тоже любители пикейщиков и еще, вдобавок, катапульт. Все они, разумеется, друг с другом союзники. Мы же находимся на острове, и к каждому из четверых ведет либо мост, либо брод.

На первый взгляд, миссия - просто убийство. С четырех сторон практически без остановки прут вражеские силы, сосредоточиться совершенно невозможно, развиваться никак не получается, потому что все батраки безвылазно сидят в ратуше. Однако все проблемы решаются грамотно организованной обороной, которую я сейчас и опишу.

У нас с самого начала есть замок – воплощение гуманизма. Это я к тому, что если бы его у нас не было, то со стороны дизайнеров сие по отношению к нас было бы просто бесчеловечно. Но замок реально прикрывает лишь от Баварии – саксонцы проходят по северному краю острова на запад и нападают на наших беззащитных батраков, а уж о западных Бургундии и Швабии я вообще не говорю – приходят и делают, что хотят.

Первое напрашивающееся решение – перегородить броды и мосты стенами. Но, если вспомнить четвертую миссию за сарацинов, стены во многих случаях отнюдь не панацея. Слишком рано укрепившись, мы в итоге получаем скапливание врага у преграды в критических массах, вместо того, чтобы они просачивались на охраняемую территорию в малых дозах, как нам и надо. Посему перегораживание бродов и мостов в нашем случае ни к чему особо хорошему не приведет, кроме как к необходимости гонять туда-сюда отряды лучников, конницы и монахов для отпора ломящимся врагам.

Вместо этого нам надо мягко и ненавязчиво подводить противника к радиусу действия нашего маленького замка, где им займутся уже без нашего участия. Прямо на север от замка есть небольшой лесок, а еще дальше – граница острова и небольшая полоска земли между берегом и лесом, по которой проходят саксонцы. Вот ее-то и надо перегородить. Ломать ее саксонцы не будут, а двинутся в обход, как раз мимо замка.

С Бургундией несколько сложнее. Я рекомендую встречать ее непосредственно у моста – для этого нужно поставить дозорный патруль. Пяток конников вполне справится и с шайками всевозможных лучников, и со случайными бургундскими рыцарями, надо лишь следить, чтобы они не слишком увлекались преследованием, и вовремя подлечивать. Швабию можно усмирять теми же способами, благо ведущий к ней мост совсем рядом, но их пикейщики – плохая компания для нашей конницы. Нужно своевременно разрушать катапульты, а пикейщикам позволять пройти вглубь острова, где их попотчуют стрелами батраки в ратуше или замок. Не забываем своевременно бить в набат (выбираем ратушу нажатием H, затем жмем B). Также не стесняемся пользоваться паузой.

■ Еще одна реликвия захвачена и будет служить на блага моей экономики

■ А вот и все четыре реликвии, готовые к склодировонию

В дальнейшем у моста, ведущего к Швабии, можно поставить замок. К тому времени мы уже должны заниматься Бургундией вплотную, то бишь выводить на корню, так что проблема обороны строительством зтого замка решится вполне. Накопить 650 камня можно довольно быстро, если выделить побольше батраков на его добычу – начинаем мы сразу в третьей зпохе, замок строить можно. Надо сказать, что мы единственные можем перейти в четвертую зпоху. Таким образом, все осадные орудия, которые сможет противопоставить нам враг, будут менее дальнобойны, чем наши замки, и за них можно почти не беспокоиться. Опасность представляют лишь тараны, на разборки с которыми вполне хватит трех конников, остающихся в качестве гарнизона, пока основные силы находятся в походе.

Как бы в качестве компенсации за сложность наш остров богат ресурсами – камня хватит для того, чтобы построить четыре замка и еще долго их потом чинить, золота хватит тоже надолго, леса вполне достаточно для всех нужд. Чтобы более зффективно противостоять врагу, очень неплохо перейти в четвертую зпоху и провести апгрейд на кавалерию, построить требушеты, изобрести Chemistry, построить десяток стрельцов (Hand Cannoneers – так будем их условно переводить)... У врага есть замки, так что требушеты гораздо удобнее, чем тараны. Особо мощной армии ни у кого не будет (кроме нас, разумеется), так что десятка конников, нескольких монахов и пары пушек или требушетов вполне достаточны для решения поставленной задачи.

В принципе, все, что нам надо – зто разрушить монастыри четырех врагов, где они хранят реликвии. Я же, по традиции, решил устроить зверский оверкилл и сравнял землей даже то, что можно было и не трогать. В моем случае, кстати, Швабия каким-то образом умыкнула реликвию у Саксонии, но зто скорее глюк. Определить, есть или нет реликвия в монастыре, можно по наличию флажка на последнем. Не забываем таскать с собой монахов, чтобы оперативно уволочь реликвию с поля битвы, если мы решили просто украсть ее, а не уничтожать все и вся. Апгрейд на скорость и хитпойнты монахов тут тоже пригодятся. С Богом, дети мои ;).

■ Монох с почетным эскортом несет домой военный трофей

2. Henry the Lion

Где, как говорится, кнутом, а где и пряником, но Барбаросса объединил германские княжества в империю, показал себя умелым правителем, и империя стала процветать. Процветать она стала до такой степени, что прежних территорий оказалось явно мало. Завоевание обширных земель Польши решило бы зту проблему.

В поход Барбаросса отправляет одного из самых своих мощных вассалов – Henry the Lion, князя Саксонии. Несмотря на то, что Генри поклялся в верности Барбароссе, многие сомневаются в чистоте его помыслов и подозревают, что каналья сам метит на престол.

Задача – разбить Польшу и Генри Льва.

Как зто ни странно, вторая миссия гораздо легче первой. Генри окажется неверным союзником и, помимо Польши, придется разбираться еще и с нашим "вассалом", но зто будет несложно.

Расклад такой: у нас есть ограниченное количество сил и ресурсов, плюс возможность преобразовывать ресурсы в военные силы, но нельзя самостоятельно накапливать ресурсы. Проще говоря, нам дается готовая база со всем, кроме ратуши с батраками и монастыря с монахами. Однако, в нашем распоряжении имеются еще два союзника, которые как раз и станут снабжать нас ресурсами время от времени. Вот такая интересная задумка.

На деле все будет гораздо банальнее. Подсказки к миссии гласят, что, помимо прочего, нужно охранять наших союзников, но на них и так никто не нападает! Генри же парень дюже глючный – в первый раз, когда я проходил зту миссию, он, ни с того ни с сего, сдался еще даже до того, как объявил мне войну! Потом зачем-то сдалась союзная Бавария, потом и Польша сдалась, миссия пройдена. Я думаю: "шо за байда?!". Рестартую. Узнаю, что Генри, оказывается, еще должен меня предать. Ну, блин. В общем, будьте морально готовы к глюкам.

Самый прикол заключается в том, что Генри завалит все та же Польша,

можно вообще почти не вмешиваться. Обычно, хотя за закономерность я это выдавать не буду, Генри объявляет войну сразу после того, как мы предпринимаем первые наступательные действия в сторону Польши. Запад и северо-запад занимает "материк", на котором находимся мы, Генри и Саксония. Южную часть карты занимает "материк" с Баварией. Восток и северо-восток – Польша. "Материки" разделены рекой, но есть броды. Один из польских замков – всего их три – находится также на нашей стороне, и вполне естественно, что мы первым делом идем на него. Генри же сидит у нас в тылу, на самом западе. После объявления нам войны он сталкивается с Польшей и проигрывает, уж не знаю почему. Сколько раз переигрывал – всегда так случается.

Наша же задача – обеспечить победителям достойную награду, и она существенно облегчается тем фактом, что после предательства Генри у нас появляется возможность заполучить батраков – они сидят в своеобразной "камере", местоположение которой будет указано на карте. Там же, кстати, можно найти реликвию. А дальше уже все проще пареной репы. Отстраиваем ратушу прямо около замка, где стоит флажок. Все атаки поляков будут легко отбиты нашим замком, надо лишь, опять же, своевременно разрушать вражеские тараны. У поляков есть флот, но не шибко сильный. Оборону им нашу не сломить.

Наше основное преимущество заключается в том, что у них есть лишь Siege Workshop и замки. Ну, и док. Таким образом, они ничего, кроме осадных орудий, кораблей и своих уникальных пехотных юнитов, строить не могут. Юнит этот – тот еще слабачок, наши рыцари его запросто уделают. Кроме того, те так навсегда и останутся в третьей эпохе, а мы можем вполне накопить ресурсов и перейти в четвертую. Можно воспользоваться возможностью торговать с союзниками. Для победы над Польшей нужен лишь отряд конницы, несколько осадных орудий и несколько монахов для оказания медицинской помощи. Разведать все совсем не сложно – башен у врагов немного, стен нет вообще. Миссия, несколько странная своей легкостью и глючностью, хотя и довольно оригинальная.

3. Pope and Antipope

Предателя Генри должны были бы четвертовать по обычаю того времени, но Барбаросса решил, что тот больше пригодится ему живьем. Он официально простил Генри, при условии, что тот даст слово никогда больше выступать против него. Генри согласился. Германия была объединена, усмирен был мятежный саксонский князь, но отнюдь не были усмирены амбиции Барбароссы. Италия также должна стать частью Империи.

■ В огне одно из последних укреплений поляков

Папа Римский по какой-то непонятной причине был глубоко убежден, что именно он, Папа, является главным авторитетом для Империи. А Барбаросса был совершенно уверен, что самый главный бугор – это как раз он сам. Убедить Папу ему не удалось, так что он назначил собственного. Но эти двое благополучно отлучили друг друга от церкви и ничего тем самым не добились. Тогда Барбаросса решил привести решающий аргумент, который спокон веков один и тот же.

Милан – столица Ломбардии – будет захвачен и низведен до уровня земли в назидание другим итальянским городам-государствам, и особенно Риму с его Папой.

Задача – перевербовать Миланский собор.

Вот интересная миссия! Стартуем. В нашем распоряжении – разведчик, отряд пикейщиков, два рыцаря, несколько судов, которые все равно обречены, и – вот оно! – четыре монаха. Батраков нет. Есть монастырь и рынок.

Находится все это на северо-восточном берегу реки, отделяющей нас от Милана. На этом же берегу находятся наши союзники – Carcano, и наши враги – городок Crema. Если у нас есть монахи, но нет батраков, это означает что? Это означает перевербовку! Мое, можно сказать, любимое занятие.

Итак, оперативно хватаем все наземные силы и идем прямиком на юго-восток, пока не узрим Gold Mine, у которой трудятся вражеские батраки. Пройдя еще подальше в том же направлении, мы увидим вражеские казармы. Наша задача – перевербовать несколько батраков. Стоит только начать это делать, как на нас попрут силы противника – копейщики и лучники. То есть просто ламачье – не чета нашим. С медицинской помощью монахов мы можем положить всех, кого они нам противопоставят, без единой потери – надо лишь следить за тем, чтобы рыцари гонялись за лучниками и не связывались с копейщиками. С ними пусть разбираются наши пикейщики. Тем временем у нас уже должно быть несколько перевербованных батраков, которые, в свою очередь, должны построить Gold Mine около ближайшего золотого месторождения – разведка покажет, где это. Первоочередная задача – накопить 475 золота.

Пока батраки работают, продолжаем подавлять сопротивление – для этого лучше подойти к казармам вплотную, но не разрушать их! Всех батраков, каких только можно, перевербовываем и отправляем на добычу золота. Не исключено, кстати, что после недолгого сопротивления городок сдастся. Как только у нас есть 475 золота, проводим в нашем монастыре исследование Redemption и – voila – город наш. Последовательно перевербовываем все вражеские здания, начиная с казарм и заканчивая домами (если хочется). Единственные трудности возникнут с ратушей – в ней наверняка укроется несколько батраков, но решение есть – на востоке от города находится Siege Workshop и три уже готовых тарана. Перевербовываем все это дело, и ратуша нам не помеха. Вот так практически забесплатно можно получить в свое распоряжение базу. Здорово, правда?

К тому времени, как будет закончен захват городишка, мы уже наверняка повстречаемся с River Guards, которые, как и следует из названия, охраняют реку и приплывут, чтобы проведать нашу прежнюю базу. Потопив наши кораблики и разрушив док, они примутся за монастырь и рынок. Так что монастырь придется выстраивать

■ Токое чудо просто не имеет прово принодлежоть врагу!

заново. Главное – успеть провести исследование Redemption до того, как монастырь разрушат.

После того, как мы обоснуемся на новом месте и начнем развитие, нас порадуют визитом десанты все тех же River Guards. Это будут Champions (тяжелая пехота), Throwing Axemen (метатели топоров), и даже Bombard Cannons (пушки). Если от первых двух вполне хватит пассивной защиты – батраки в ратуше, то вот пушки придется уничтожать конницей. Отсюда мораль – надо быстро создать приличный конный отряд. А еще очень полезно построить замок. Сделать это надо поскорее, а то придется туго. Десанты будут идти с запада, но после постройки замка они почти прекратятся. Также имеет смысл обнести всю базу стенами – на всякий пожарный.

Более-менее укрепившись, обратимся теперь к нашей непосредственной задаче. Прежде всего, нам надо перейти в четвертую эпоху, без этого здесь никак. Ресурсов на нашем берегу – просто завались, да еще на западе от города валяется реликвия (еще одна – где-то на западном берегу, можно умыкнуть), так что знай только добывай. Основная проблема заключается в том, что нам надо переправиться через реку и пробиться к Собору, а речку злые дяди стерегут. И стерегут очень здорово.

Как и всегда в случае с превосходящими военно-морскими силами противника, мы сначала накапливаем ресурсы, необходимые для постройки двух-трех доков, флота из как минимум пяти галеонов и уж по крайней мере двух башен, желательно Bombardment. Затем ударными темпами возводим доки и башни. "Ударно" означает, что нужно не пожалеть батраков на это дело. Затем один док занимается апгрейдом, а другой/другие – постройкой кораблей. Где разместить доки? Я нашел неплохую бухточку к югу от полуразрушенного моста через реку. Рядом же можно поставить замок для пущей безопасности. Bombardment Towers – отличное средство против вражеского флота, уязвимы лишь для Cannon Galleon, так как уступают в дальнобойности.

Выдержав первый визит флота River Guards, строим транспортный корабль и сажаем туда пару разведчиков. Высаживаем их и разведываем западный берег. Как выясняется, Милан почти со всех сторон окружает база River Guards. Сам город, естественно, обнесен стенами.

Тут надо отметить, что наша задача – всего лишь захват Собора. Нет никакой необходимости всех выносить – надо лишь пробиться к Собору, а захват его пятерыми монахами – дело пары десятков секунд. Но для меня это было бы слишком просто, хе-хе... Я объявил вендетту этим паразитам из River Guards, стер с лица земли их поганую базу и лишь потом прошел железным маршем по улицам города и захватил Собор. Если хотите получить как можно больше удовольствия от миссии, рекомендую поступить так же. Правда, описание всех тактических уловок, примененных мной для достижения максимального разрушения в стане врага при минимальных потерях займет слишком много места. Похвастаюсь лишь, что финальный счет убийств у меня был тысяча с лишним при коэффициенте потерь 1 к 8. Добиться этого мне помогли: а) своевременное лечение раненных; б) стрельцы, которые необыкновенно хороши против пехоты; в) внезапные десанты артиллерии с поддержкой все тех же стрельцов и конного отряда. Дерзайте.

А легкий путь такой: у реки есть приток, текущий с северо-запада. Очистив его от вражеских кораблей, доплываем на наших транспортниках до моста, там высаживаемся. Нам нужно иметь пару-тройку пушек, хотя бы пять монахов, очень пригодится десяток стрельцов и либо конный отряд, либо отряд элитных тевтонских рыцарей. Последние даже, пожалуй, лучше подойдут для этой задачи, так как смогут дольше сдерживать натиск вражеских сил со своей мощной броней. Ну и, разумеется, несколько разведчиков для обеспечения видимости. Проходим от моста на запад – северо-запад, пока не упираемся в стену. Там должна быть башня и особая примета – две... э-э-э... как бы это сказать... вороты :), стоящие вплотную друг к другу. Валим башню, разбиваем ворота и дальше проходим прямиком к Собору. Ника-

■ Зомок, выстроенный но отвоевонной территории, послужил отпровным пунктом моей всесокрушоющей отоки. Сколько тут полегло вражьего племени...

ких укреплений там больше нет. Вполне вероятно, что нам на этапе продвижения встретятся вражеские силы, но нужно дойти до Собора, монахам начать перевербовку здания, а остальным принять бой. При правильном руководстве и некоторой доле везения задача вполне выполнима.

4. The Lombard League

Милан был захвачен с показательной жестокостью. Северная Италия перешла под власть Империи, но отнюдь не была покорена. Уничтожение Милана почему-то не вселило страх и благоговение в сердца итальянцев, а лишь еще больше ожесточило их против навязываемого императора.

Барбаросса разрывался между Германией и Италией, ведь стоило ему приехать в Германию, как в Италии тут же начинались мятежи, и наоборот. Независимые города-государства Италии объединились против Барбароссы в конфедерацию, известную как The Lombard League. Чтобы подчинить себе Италию, Барбароссе придется один за другим захватить все города Лиги. И вновь он рассчитывает на Генри Льва...

Задача – построить Чудо внутри стен любого из трех городов – Padua, Verona, Venice.

Миссия с еще одним предательством Генри Льва и снова с глюками :). И опять почему-то более легкая, чем предыдущая.

Мы начинаем в стенах якобы укрепленного городка на юго-западе карты. На деле же этот город падет через несколько минут после начала и защищать его нет совершенно никакого смысла. Посему хватаем все данные нам силы и сажаем их в транспортники, столь благоразумно там находящиеся. Проплыв немного на восток по речке, мы выплываем в море, где встречаемся с подкреплением. Теперь наша цель – земля на северо-востоке, там, где стоят наши дозорные башни. Для исследования маршрута рекомендую рыбацкие лодки: если их потопят – не жалко. В целом, наш курс лежит сначала на восток, потом – прямо на север, между двух огней.

Прибыв к месту назначения, высаживаем всех и отправляем на самый край, к той башне, что левее. Там закладываем ратушу. На северо-запад от нас – два брода к городу Падуе. Есть на нашем полуострове такой холмик, на нем очень хорошо поставить замок, но это несколько позже. Пока начинаем первичное развитие. Батраков у нас должно быть много – те, кого мы спасли из первого города, да плюс еще те, которых нам дали в качестве подкрепления. У нас уже есть готовый конный отряд, и в целом сил хватит для того, чтобы отбить первые несколько атак Падуи.

На острове есть золото и камень, достаточно леса. Отстраивая базу, помним лишь об одном – здания должны находиться как можно дальше от воды. На море здесь рулит флот Венеции. Поначалу надо будет построить множество домов, чтобы мы смогли создать еще батраков. Впрочем, можно сразу избавиться от рыбацких и транспортных судов – они нам не понадобятся. 800 камня, которые у нас уже есть, обеспечивают нам прекрасную возможность возвести замок – что и надо сделать как можно скорее. Тот брод, что севернее, можно от греха подальше перегородить стенами, чтобы сконцентрировать вражеские силы в одном узком месте, простреливаемом из замка.

Нашими основными врагами станут: Падуя – на земле и Венеция – на море. Верона будет лишь изредка присылать отряды стрельцов с монахами и баллистами. Генри же, который Лев, должен, по идее, оказывать нам поддержку и бить врагов с тыла. Однако спустя некоторое время он заявит, что, дескать, Лига полагает его более подходящим кандидатом на пост императора, в связи с чем он вынужден снова нас предать, как ему ни жаль. Ну и черт с ним. При первом и втором прохождении миссии его опять заглючило, и он в обоих случаях сдался. Все равно от него, имхо, никакого особого вреда бы и не было (равно как никогда не было и пользы).

Слежение за атаками с земли и с моря, которые зачастую происходят одновременно, – большая головная боль, и кабы не пауза, были бы вообще кранты. Падуя будет радовать нас Cavalier'ами, а затем и паладинами, в теплой компании тевтонских рыцарей и, впоследствии, элитных тевтонских рыцарей. Еще они большие поклонники требушетов. Венеция примется разнообразить нашу жизнь атаками простых галеонов, Fast Fire Ships и Cannon Galleons с моря, а также пушек с земли.

Оборону следует организовать следующим образом. Как уже говорилось, в западной части полуострова, у бродов, нужно поставить замок. Один из бродов (лучше северный) – перегородить стеной. Пара пушечных башен (Bombardment Towers) пригодится в качестве подспорья замку, или можно построить два замка. Пушечные башни очень хороши против тевтонских рыцарей – бац! – парень словил ядро и лежит, отдыхает. С конницей чуть потрудней, но стрельба с упреждением и их хорошо коцает.

А вот с морской обороной несколько сложнее. Морские технологии нам доступны в гораздо меньшем объеме, чем Венеции, к большому сожалению. Пушечные башни уступают по дальнобойности пушечным галеонам (Cannon Galleon), а их у Венеции в избытке. Конкурировать с их флотом можно, вопрос лишь в том, нужно ли? Есть повод задуматься: если нам всего лишь нужно построить Чудо внутри стен одного из городов, а прямо рядом с нами находится Падуя, так чего вообще рыпаться? Когда я первый раз проходил эту миссию, то потратил много нервов на ведение одновременного боя на море и слежение за обороной от атак Падуи, но в итоге отказался от этой затеи, просто-напросто пробился в Падую, построил там это чертово Чудо, на чем миссия и закончилась. Потом подумал, что это как-то скучно, и решил сровнять с землей все эти городишки. И в том, и в другом случае доминирование на море мне никаким боком не было нужно. Отсюда мораль: максимум того, что нам надо – это своевременная перевербовка пушечных галеонов противника.

Делается это очень просто. Проведя исследование Block Printing в монастыре, монах получает радиус пере-

■ Все, кто пришел к нам со злым умыслом, остались на этом поле навсегда

■ Мы решили немножко укросить вош город, господо. Ничего, что для этого пришлось его весь розрушить?

вербовки 12, что лишь на 1 уступает дальнобойности пушечного галеона. Поскольку для атаки любого нашего здания тому придется подойти чуть ближе, чем на 13 единиц условных мер длины в AoE2 – ведь мы же не ставим здания прямо на берегу, – он попадает в радиус действия монахов. После чего все просто: берем двух монахов и, пока галеон стреляет по одному, другой ведет вербовку. Отвести монаха от места падения ядра элементарно – у пушечных галеонов они летят очень медленно. Скорострельность их вообще смехотворна. Пушечный галеон очень легко перевербовать, если он без прикрытия – часто он вообще не обращает внимания на монахов и ведет огонь по прежней цели. В случае с присутствием прикрывающих его обычных галеонов, надо иметь за вербующими монахами еще 4-5 их собратьев, чтобы те своевременно лечили вербовщиков, подвергающихся атаке. Апгрейд на скорость и хитпойнты монахов у нас есть с самого начала. У меня монах как-то, помнится, вербовал под огнем трех галеонов сразу, а коллеги лечили его быстрее, чем хитпойнты доходили до нуля. Во как.

К вопросу об атаке – нам нужны все апгрейды конницы, необходимы пушки и стрельцы. Больше практически ничего не нужно. Конница будет нашей основной ударной силой, так что она должна быть как можно более мощной и в атаке, и в обороне. Стрельцы необходимы против тевтонских рыцарей – наши паладины проигрывают им по силе. Пушки, ясное дело, для разрушения вражеских укреплений. Надеюсь, про монахов напоминать не надо. Еще нужно таскать с собой батраков для починки пушек.

Очистив территорию города Падуи, можно приступить к возведению Чуда, а можно продолжить уничтожение противника. Вопрос предпочтений. Если, кстати, не хватает ресурсов для Чуда, не стесняйтесь закупать их на рынке – к этому времени должно накопиться много еды, продав которую, можно получить большие деньги. Если решили строить Чудо, есть смысл обзавестись отрядом элитных тевтонских рыцарей вместо конницы – при их броне да еще медицинской поддержке монахов они могут стоять очень долго. И нам все же понадобится какое-то количество конницы для разрушения вражеской артиллерии.

Все три города находятся на западе - юго-западе от нашей базы. Местонахождение базы Генри известно с самого начала. Если он по какой-то причине не сдастся, хе-хе... Особых укреплений там нигде нет, а сопротивление будет вполне сносным для 10-15 паладинов с поддержкой 10 стрельцов и нескольких монахов. Да, и еще: у Венеции в море есть островок с замком. Когда мы разрушим их доки на берегу, можно будет построить наш флот без опаски. Имеет смысл перевербовать хотя бы один пушечный галеон и сохранить его для морского штурма замка – без него сделать это будет проблематично.

5. Barbarossa's March

Генри был, наконец, сослан в Англию, где и загнил благополучно, оторванный от своих сил. После шести итальянских кампаний Барбаросса устал от бесконечных сражений. Был подписан мирный договор, условиями которого являлось формальное равноправие императора и Папы. Мир этот вовсе не ожидался долгим, но неожиданно Папа умер. Новый Папа был менее заинтересован в конфликте с Барбароссой, существовали более насущные проблемы.

Священная Римская Империя была создана, Италия и Германия поклялись в верности Барбароссе, но мир так и не наступил. Саладин, король сарацинов, добился больших успехов в выведении крестоносцев с лица Святой Земли (еще бы – мы же сами ему в этом помогали :)). Пришло время для Третьего крестового похода. Филипп, король французский, и Ричард Львиное Сердце из Англии уже откликнулись на призыв Папы. Неожиданно к ним присоединился и Барбаросса. Армия его была настолько велика, что ни один флот Европы не мог вместить ее! Поэтому к месту встречи в Иерусалиме пришлось идти сушей, с остановкой в Константинополе для отдыха и пополнения запасов. Но...

Задача – довести живьем до лагеря Hospitallers хотя бы 10 юнитов.

Славная миссия без базы – увлекательная и, самое главное, с монахами. Монахи есть – можно жить. Кроме того, сил нам дается ого-го сколько, вполне хватит, чтобы всех замочить, даже с избытком. У нас есть союзник, два врага и еще Константинополь, который станет врагом, лишь только мы к нему подойдем, под предлогом того, что, мол, осточертели уже эти крестоносцы поганые, шляющиеся по городу. Кинули нас, кинули...

Прежде всего, я настоятельно НЕ рекомендую связываться с Константинополем, по крайней мере в начале игры. Сил, данных нам, действительно хватит для его захвата, но преимущества от этого минимальны, а вот мороки и, возможно, потерь будет много. Выполнения задачи вполне можно добиться, не касаясь Константинополя. Когда же мы пробьемся к точке назначения, можно спокойно вернуться и разобраться с наглыми византийцами, имея за спиной крепкий тыл и уверенность в победе.

Мы начинаем в северном углу, прямо к югу от нас – Константинополь, а подальше на юго-запад – Gallipoli, наши союзники. Поскольку мы решили не провоцировать византийцев на объявление нам войны, продвигаемся так, чтобы не зайти на территорию города – просто прижимаемся к северо-восточному краю карты. Идти нам надо на юго-запад.

Следуя полезному совету из подсказок к миссии, продвигаемся осторожно и все впереди разведываем. Первое, что мы разведаем, это сарацинский кораблик, охраняющий брод через речку. На первый взгляд, он настроен агрессивно, но на самом деле горячо желает к нам присоединиться, в чем ему помогут наши монахи. Проскакав далее, мы обнаруживаем домик и ферму рядом с ним. "Покинутый дом?" – удивляется тевтонский солдат. "Сарацинская засада!" – выясняется тут же. Из домика выскакивают четыре элитных мамлюка, которым не дай

бог попадутся наши разведчики. Поэтому, завидев домик, ни в коем случае к нему не приближаемся – разведчики у нас одни, больше взять неоткуда. Вместо этого подводим отряд данных нам арбалетчиков и отряд тевтонских рыцарей к броду, и устраиваем свою засаду. Осторожно подобравшись поближе к мамлюкам, пока те нас не заметят, заманиваем их в нашу ловушку. Сами разведчики должны поскакать дальше за спины рыцарей, а те примут удар на себя, в то время как арбалетчики расстреляют мамлюков издалека, пользуясь преимуществом в дальнобойности. Или можно попытаться врагов переввербовать, хотя особой нужды в них не будет.

Дальше нам повстречается еще несколько мамлюков и несколько тяжелых верблюдов – применяя ту же тактику, можно обойтись совершенно без потерь. Своевременно нужно заметить и уничтожить две вражеские катапульты. Или, опять же, перевербовать. Наконец доходим до сарацинского замка и двух башен. Эти укрепления нам не помеха – есть требушеты. Все, путь на Галлиполи открыт. Тут-то и начинается самое интересное.

Самым ценным советом в данной миссии будет "почаще сохраняйтесь". Вполне вероятно, что события могут пойти совсем не устраивающим нас образом, и чем раньше до этого мы сохранились, тем меньше нам придется проходить заново. После каждой победы, если ситуация выглядит безопасной, резво нажимаем F12 и сохраняемся. На всякий случай можно выделить под это дело два слота, что спасет от фатальной ошибки, если последнее сохранение произошло в менее безопасной ситуации, чем нам казалось.

Как среди игровых журналов рулит наш Нави, так морями в этой миссии рулят Saracen Navy :). Впрочем, продлится это лишь до той поры, пока мы их всех не перевербуем. Делается это так. Наши монахи обладают всеми возможными апгрейдами, включая скорость, хитпойнты и радиус перевербовки. Заприметив у берега вражеский корабль, отправляем одного монаха на его перевербовку, а два других должны стоять рядом и лечить товарища, когда корабль пойдет на него в атаку. Правда, корабль может предпочесть смыться. Это уже хуже, но зачастую мы успеваем перевербовать его до того, как он покидает радиус действия наших монахов. Если мы видим, что корабль движется вдоль берега, имеет смысл загодя направить одного из монахов в направлении его движения, чтобы он перехватил корабль, когда тот выйдет из пределов влияния первого монаха.

Очень важно вовремя отойти от берега, когда поблизости есть Heavy Demolition Ship. Взрывом накроет сразу всех и насмерть. Fire Ship – тоже

■ Вон сколько всего можно новербовоть при помощи всего лишь трех монохов

лучше не напрашиваться. Очень важно НЕ заглядывать в бухту к северо-западу от Галлиполи, пока мы не накопим приличный флот. Там находятся четыре транспортника. Если мы завладеем ими раньше времени, они будут уязвимыми для вражеских кораблей. Потопят их – и все насмарку.

Перевербовав один-два галеона, отправляемся на поиск других кораблей. Нам предстоит поодиночке заманивать их к берегу, где стоят монахи, не вступая с ними в бой – ведь корабли нужны нам целенькими. Так, постепенно, будет накапливаться наш флот. Вражеские корабли, станут приплывать пачками, но вести себя будут довольно бестолково, так что, используя паузу и умело маневрируя своими кораблями, можно без потерь всех перевербовать.

У Saracen Navy есть лишь два дока – один на юго-восток от Галлиполи, а второй на южном берегу той земли, на которой мы начинали, к западу от Константинополя. На скриншоте должно быть видно, где это – я как раз его там громлю. Кроме этого, еще двух пушечных башен и, собственно, самого флота, ничего у них нет. Одну из башен, кстати, можно достать требушетами с южного берега у Галлиполи. Вторую можно не трогать. Прямо на юг от Галлиполи, ближе к краю карты есть островок, на котором мы найдем шесть топорометчиков и еще один требушет, правда, без апгрейда на дальнобойность. Когда мы возьмем транспортники, надо не забыть прихватить их с собой.

Теперь непосредственно о задаче проникновения на базу Hospitallers. Она находится на южном берегу залива. Вдоль этого берега надо проплыть одним из наших галеонов, чтобы выяснить, где можно высадиться. Нас интересует первый такой пляж на пути с запада на восток вдоль берега. Это почти прямо на юг от того места, где мы начали миссию. Стоит нам ступить на этот берег, как сельджуки, которые охраняют южную землю, подымут тревогу и начнут стягивать туда силы. Противостоять нам будут в основном тяжелые конные лучники, встретится несколько тяжелых верблюдов, пушки и, однажды, катапульта. Если заняться их тотальным уничтожением, придется повстречаться еще и с монахами. Что же можно сделать в данной ситуации?

Я рекомендую высадить на упомянутом пляже наш отряд паладинов. В бухту надо завести флот для оказания огневой поддержки с моря. Паладины превосходят числом тяжелых верблюдов и смогут с ними разобраться без потерь. Тяжело раненных отводим назад и сажаем на корабль. Потом мы отвезем их на лечение – сразу высаживать монахов на том берегу опасно. Можно прихватить с собой на эту операцию требушет, чтобы он обеспечивал видимость. Паладины мало уязвимы для стрел конных лучников, их задача – завалить верблюдов, разобраться с пушками и лишь потом, в последнюю очередь, заняться конными лучниками. Не исключено, что операцию придется провести в два захода – если раненых наберется больше половины, надо дать команду отступления, посадить всех на корабль, отвезти полечить, потом повторить десант – враг никуда не денется.

Южный берег представляет собой весьма пересеченную местность – он весь состоит из плато и каньонов. Прямо на запад от места нашей высадки есть плато, на котором скрывается еще один отряд конных лучников, и, что более важно, там есть монастырь и два монаха, которые к нам присоединятся. Осторожно: на юг от монастыря нахо-

■ Home, кок грицо, sweet home

дится еще одно плато, на нем – лучники и та самая катапульта.

Затем продвигаемся на юг от этого плато или, иными словами, на юго-запад от места нашей высадки. Мы увидим, что каньон перегораживает стена, а за ней четыре башни. Мы уже к этому времени должны подвезти наши требушеты на южный берег и таскать их вместе с паладинами. Однако, прежде чем мы развернем наши требушеты для уничтожения башен, случится очень приятное происшествие – землетрясение, которое порушит башни, стену и замок, который за этим всем находится. Навстречу выскочат несколько конных лучников, которых можно перевербовать, а можно и пустить в расход.

Продвинувшись на юго-восток от места землетрясения, мы обнаружим еще три замка. Для разведки рекомендую использовать требушеты – конные разведчики могут попасть под огонь замков и не успеть ускакать в безопасное место. Кроме замков, дозорных башен и конных лучников, никого там не будет. Разобравшись со всеми, мы идем прямиком на восток – путь к лагерю открыт. Собственно, на этом можно миссию и закончить. А можно продолжить уничтожение сельджуков на южном берегу и воспитание византийцев на северном.

Силы сельджуков я уже описал. Гарнизон же Константинополя составляют Elite Cataphracts с attack bonus против пехоты, пикейщики с attack bonus против кавалерии и катапульты. Город укреплен стенами и пушечными башнями. Кроме того, у византийцев весьма нехилый флот. Для уничтожения сил города весьма пригодится тактика выманивания. И сельджуков, и византийцев разбить данными нам силами вполне возможно, но без потерь при штурме Константинополя не обойтись. Удачи!

■ Что может больше родовоть глоз, чем хорошо укрепленноя бозо, подступы к которой живописно укрошены врожескими трупоми?

6. The Emperor Sleeping

После долгого марша по раскаленным землям под ярким июльским солнцем германская армия была невероятно счастлива увидеть реку – много, много воды. Барбаросса не смог устоять перед искушением и полез в воду, даже не удосужившись снять доспехи... Кхм... По странному стечению обстоятельств Барбаросса... утонул...

Обстоятельства его смерти так и не были выяснены до конца. Одни утверждали, что император не мог плавать в доспехах. Другие полагали, что после 67-ми лет непрерывной работы сердце Фридриха просто отказало. Так или иначе, крестовый поход Барбароссы окончился там.

Армия была страшно деморализована. Некоторые рыцари покончили с собой. Другие перешли на сторону сарацинов, полагая, что смерть Барбароссы – знак Божий. Большинство повернуло обратно. Но небольшая часть наиболее верных решила осуществить дерзкий план, который должен был обернуться последней победой императора.

Тело было выловлено из реки и запечатано в бочку. Отряд рыцарей решил прорваться к Иерусалиму и принести тело Барбароссы к месту назначения, чтобы даже в смерти император выполнил свое обещание...

Задача – доставить бочку с телом Барбароссы к The Dome of the Rock, не уничтожив вышеозначенное здание.

И почему все самые последние миссии такие утомительные?.. Опять нас ожидает просто немереная бойня, которая на определенном этапе может показаться просто скучной.

Расклад такой: мы начинаем в северном углу карты, у нас есть неплохие силы, вдоволь батраков, ратуша, но больше нет никаких зданий. Н-да, есть еще бочка с телом Барбароссы. Очень пригодится.

С самого начала нам дается десять минут на развитие, после чего как бы союзные до этого Saladin и Damascus объявляют войну и идут нас крошить. Десяти отпущенных минут с лихвой хватит на осуществление необходимых оборонных мер. Я подчеркиваю, оборонных. Подсказки к миссии гласят, что, дескать, этим временем надо воспользоваться для того, чтобы в качестве союзников проникнуть в город Дамаск и подготовить неожиданную атаку... Чушь. Это, может, на easiest можно осуществить что-либо подобное, а тут по-всякому сил не хватит для нанесения мало-мальски приличного

ущерба врагу. Атака захлебывается однозначно.

Оборонные меры таковы: немного южнее ратуши надо поставить замок, затем провести стену с северо-востока на юго-запад и с северо-запада на юго-восток, пересечься они должны где-то немного южнее построенного замка. На скриншоте должно быть неплохо видно, как это сделано. Нужно сразу поставить пару ворот у места пересечения, потом можно будет добавить еще несколько, для удобства. К оборонным мерам я также отношу постройку монастыря и нескольких монахов – нам будет необходимо вести активную перевербовку и лечить раненых. Все остальное – по усмотрению. В плане ресурсов в нашем закутке есть все, кроме камня – его можно закупить на рынке.

Впоследствии можно изобрести Chemistry и Bombardment Tower, чтобы поддержать замок несколькими пушечными башнями – учитывая количества, в которых на нас будут переть вражеские слоны, нам эти башни весьма пригодятся. Нам также нужно провести остающиеся апгрейды на броню и атаку для нашей конницы и, если мы собираемся строить пехоту, для пехоты. Апгрейд дальнобойности осадных орудий не то чтобы очень нужен, но тоже полезная штука.

Нас ожидают довольно частые и внушительные атаки со стороны Дамаска, основу которых будут составлять слоны. А что такое слоны, друзья мои? Это не только ценный мех и вкусное мясо. Elite War Elephant это 600 (!) HP, 20+4 атака, 1+3/3+4 броня. Плюс способность атаковать сразу несколько юнитов и attack bonus против зданий. Не дай бог встретиться с таким монстром в чистом поле. А если их десять? Вот и я про то же.

Проблема, несомненно, решаема. Слон обладает низкой скоростью, что делает его весьма уязвимым для перевербовки. И в поле против слона хорош только другой слон, ведь по большому счету, он достается нам бесплатно. Накопив штук десять слонов, можно уже выходить за пределы нашей крепости. Кроме слонов, Дамаск противопоставит нам паладинов и, просто в неприличных количествах, требушеты и катапульты. В Дамаске вообще любят воевать с размахом, я смотрю. Саладин в этом отношении значительно скромнее, он нас тревожить почти не будет.

Так что же делать? Придется методично зачищать территорию. Сначала уничтожению, разумеется, подлежит город Дамаск. В начале игры надо внимательно присмотреться к тому, что где расположено, пока наши "союзники" разделяют с нами информацию по карте. Центральный проход к Иерусалиму, куда нам, собственно, и надо попасть, закрывает Дамаск. На западе и востоке укрепился Саладин. Там везде стены, хотя и не шибко защищенные. Теоретически, можно проломать стены Саладина на западе, а там уже и до Иерусалима рукой подать, но туда стекутся немалые силы Саладина, в составе элитных мамлюков, тяжелых конных лучников и элитных арбалетчиков (просто арбалетчик – это crossbowman, а элитный – arbalester; ну нет в русском языке различий между crossbow и arbalest). Сам же Иерусалим прямо-таки кишмя кишит проклятыми монахами, успокаивать которых лучше всего быстрой стрелой или пулей.

■ Это весьма серьезные ребята. На совести каждого из них – десятки убийств

Кроме того, к месту битвы прибегут и силы Дамаска. На мой взгляд, это тот самый случай, когда прорваться сложнее, чем просто все постепенно уничтожать. Немалую роль здесь играют и большие расстояния – карта-то огроменная. Но, так или иначе, нам не обойтись, как обычно, без: конного отряда – против лучников и артиллерии; арбалетчиков/стрельцов – в основном против монахов, пехоты ни у кого не будет; пушек/требушетов – у каждого из наших врагов есть замки и башни; и, наконец, слонов. Мясо слонов, как уже говорилось, вкусное, но кроме того оно еще и пушечное. Слонов можно не стесняться использовать для разрушения зданий, нападения на конницу, артиллерию и вообще для всего, чего угодно, кроме, разве что, штурма замка – потери будут все же слишком большими.

У каждого из наших врагов есть пара замков и несколько башен, у Иерусалима – так даже пара пушечных. Особенности слоновой войны заключаются в том, чтобы преграждать потоку вражеских слонов дорогу нашим собственным слоновьим отрядом, навязывая им бой. Вражеские слоны обычно нацеливаются на наши пушки и требушеты. Скорости и тех, и других вполне хватает, чтобы убегать от слонов, но делать это надо заблаговременно. Завидев свежего слона, следует оперативно начать перевербовку, по возможности отвлекая вербуемого конницей, собственными слонами или еще чем, чтобы он не добрался до монаха. Слонов можно не жалеть и не лечить –все равно есть возможность навербовать новых, а процесс лечения, с их 600 HP, займет уйму времени. Нужно лишь вовремя перестать жертвовать слонами, когда Дамаск будет сокрушен и поток вражеских слонов прекратится. 10-15 слонов нужно оставить, подлечить и в дальнейшем уже не расходовать – разрушив все замки Дамаска, мы отрезаем себя от притока свежих слонов.

Впрочем, основную сложность составляет как раз Дамаск. Против Саладина слоны будут полезны в очень ограниченном объеме, потому что никто там с ними связываться в рукопашной не будет. Нам больше пригодятся стрельцы/арбалетчики и конница. А при штурме Иерусалима нам не потребуется практически ничего, кроме артиллерии и стрелковых юнитов. Миссия трудоемкая, но концептуально несложная.

Еще пара советов. Наш союзник, Ричард Львиное Сердце, от которого толку хоть и мало, но все же есть (хотя бы в плане торговли), начнет действовать лишь после того, как мы навестим его каким-нибудь юнитом. Если из-за слишком большого количества слонов превышен юнит-лимит и из-за этого невозможно построить замену, к примеру, погибшей артиллерии, не стесняемся удалить лишних слонов клавишей delete. Выбираем самых покоцанных, разумеется.

В сложных ситуациях поможет пауза. Бог войны да благословит вас, дети мои :).

■ Airline Tycoon

atmissall – все миссии
donaldtrump – деньги
expander – большое летное поле
mentat – активация всех помощников
nodebts – без долгов
showall – видны все полеты
thinkpad – ноутбук
winning – закончить миссию
missioncrowd – переполненное летное поле
runningman - люди ходят быстрее

■ Big Game Hunter 2

Ctrl+Alt+B – выделить животных
Ctrl+Alt+L – свечение объектов, по которым надо стрелять
Ctrl+Alt+W – изменить скорость ветра
Ctrl+Alt+S – изменить снег
Ctrl+Alt+H – повысить уровень здоровья
Ctrl+Alt+R – изменить дождь
Ctrl+Alt+M – получить деньги

■ Carnivores 2

Произвольно настроить игру можно, покопавшись в файле _res.txt, который находится в каталоге с игрой, в директории /huntdat. Редактировать можно любым текстовым редактором. Ниже строчки "weapons {" расположена информация об оружии в следующем формате:

name – название оружия
file – файл, отвечающий за внешний вид
pic – картинка на панели
power – мощность
prec – точность
loud – громкость
rate – дальность выстрела
shots – количество патронов в обойме

Ниже строчки "characters {" расположена информация о персонажах:

name – название динозавра (Hunter – это игрок)
file – файл, отвечающий за внешний вид
ai – коэффициент искусственного интеллекта
mass – масса динозавра
length – длина динозавра
radius – радиус обзора
health – запас здоровья
smell – обоняние
hear – чуткость слуха
look – точность зрения
danger – опасен ли динозавр (у хищников – TRUE)

Ниже строчки " prices {" находится информация об Account:

start – исходные очки
area – стоимость каждой зоны
dino – стоимость каждого динозавра
weapon – стоимость каждого вида оружия
acces – стоимость каждого аксессуара

■ Chaos Overlords

Поставьте в качестве имени:
smgfungage – $1500
smghubble – видеть всех бандитов в каждом секторе
smgislands – полиция во всех секторах, кроме тех, где расположены штаб-квартиры (HQ)
smgkickass – получить пять полностью укомплектованных бригад спецназа
smgmild – вылечить всех нанятых бандитов
smgmilk – вылечить всех своих

■ Earth 2150

Нажмите Enter и наберите: I_wanna_cheat. Потом нажмите SHIFT+0 на клавиатуре, жмите Enter. Еще раз нажмите Enter, набирайте коды и нажимайте Enter снова.

x-mas_pack – полная починка и перезарядка
fireworks – шахты
i_love_this_game # – дает # CR
i_hate_limits # – установить лимит юнитов на # CR
einstein 1 – быстрые исследования включены (0 – выключены)
help_me_please!!! 1 – быстрые исследования включены – Player Only (0 – выключены)
the_hammer_of_thor – убить всех врагов в радиусе 8
massacre – убить все объекты в радиусе 8
see_you_next_life – уничтожить выбранный юнит
hasta_la_vista_enemigos – уничтожить все видимые юниты и объекты
bad_time_bad_place – повредить все около юнитов
eagle_eye – увидеть все
let_be_darkness – туман
no_one_hides – увидеть все юниты
no_more_secrets – вся карта
armageddon – метеоритный дождь

■ Force 21

amazon – без деревьев
avatar – желтая рамка вокруг построек и техники
london – без облаков
hasselhoff – моментальный проигрыш
ispy – убрать "туман войны"
polytheism - неуязвимость
killenemy – убить всех врагов
grid – показать сетку
chessmatch – 100% радар
commanders – отключить командиров
stratperspective – изменить вид
novictory – отключить результат победы
hurt – повреждает первый юнит в группе
chillout – замораживает юнит на месте
seattle – отключить горизонт
gameoverman – моментальная победа

■ Falcon 4.0

revenge – восстановить броню

■ Grand Theft Auto 2

Чтобы получить $500000 в начале игры, введите вместо имени muchcash на экране Player Selection Screen.

Некоторые коды могут работать в U.S. версии, а другие в U.K. Попробуйте ввести вместо своего имени gouranga.

yakuzadeath – бессмертие
rsjabber – бессмертие
livelong – бессмертие
blastboy – все оружие
navarone – все оружие
losefeds – без полиции
desires – Maximum Wanted Level
highfive – 5x Multiplier
bigscore – 10 миллионов очков
beefcake – Increased Brutality
gorefest – Increased Gore
iamasucker – все уровни, оружие, бессмертие
coolboy – увеличить количество наличных
muchcash – увеличить количество наличных ($500000)
forallgt – все оружие
godofgta – все оружие и патроны
bemeall – все города
ukgamer – все города
elvis is here – без полиции
meatman –поперек экрана бегает хомяк
itsallup – выбор уровней
no frills – отладка основных сценариев
eatsoup – бесплатное отоваривание
wuggles – показывает координаты
tumyfrog – все бонусные уровни
cutie1 – 99 жизней
buckfast – режим бунта
hunsrus – невидимость
arsestar – оставляет все оружие после ареста
voltfest – бесконечная электропушка
flameon – бесконечный огнемет
lasvegas – клан людей-Элвисов
nekkid – голые люди
danisgod – $200000
iamdavej – $9000000

После помещения машины на свалку вы получаете power-up к каждой машине. Ниже приведен перечень машин с соответствующими power-up:

Romero – броня
U-Jerk Truck – пулемет
Michelli Roadster – пулемет
Big Bug Machine – пушка
Bug Machine – пушка
Z-Type Silenced – пулемет
Police Car – взятки полицейским
Minx – бить током
Shark – коктейли Молотова
Taxi – удвоенное повреждение
Beamer – огнемет
Schmidt – здоровье
Dementia – невидимость
Miara – ракетница

■ Indiana Jones and the Infernal Machine (DEMO)

Для активации чита нажмите F10 во время игры и введите в появившемся окне код:

framerate – показать FPS
fixme – убирает Джонса, когда тот застрянет

endcredit – посмотреть информацию о создателях
makemeapirate – шутка

Metal Knight

Нажмите ENTER и пишите:
amitofo – вылечить все юниты
sunshine – показать карту
luckybird – выиграть миссию
pitybird – проиграть миссию
richbird – получить деньги

Nerf Arena Blast

Нажмите ~ и вводите:
god – режим бога
allammo 999 – 999 патронов ко всему оружию
fly – позволяет летать
ghost – позволяет проходить сквозь стены
walk – выключает ранее введенные "fly" и "ghost"

NHL 2000

Коды вводятся во время игры.
awaygoal – забить шайбу гостям
homegoal - забить шайбу хозяевам
penalty – дает команде пенальти
victory – фейерверки
flash – вспышки фотоаппаратов из
check – автоматическая проверка соприкосновения с противником
mantis – у игроков длинные руки, ноги и шеи
nhlkids – маленькие игроки
quickftr – быстрые игроки
big fight – вся команда начинает драку

После установки патча с http://www.ea.com переходите на экран credits и вводите:
headbone – большие головы
buffed – большие игроки
night – темная арена, игроки подсвечены прожекторами
warp9 – супербыстрая игра
slomo – супермедленная игра

Nocturne

Некоторые коды не работают для пропатченной версии.
Нажмите F10 и вводите:
godgames – режим бога
winblows – все оружие и ключи
skeletonkey – скелетный ключ
moreammo – больше патронов
burningstake – огненные стрелы
thunderstorm – идет дождь
snowstorm – идет снег
bighead – большие головы
healme – восстанавливает здоровье
silver – 500 серебряных пуль
aqua – 500 водяных противовампирских пуль
mercury – 500 ртутных пуль
oldhat – персонаж надевает другую шляпу
goldmode – говорит "buy FLY!"
freezer – заморозка врагов
ifarted – получить противогаз
recharge – перезарядить батарейку
bigboom – иногда убивает всех вокруг вас, иногда действует только на одного противника
headOfHorrors – введите, чтобы "bigboom" работал постоянно

Эти коды работают с пропатченной версией:
shotgunshell – ружье и 500 патронов
bandaid – восстанавливает здоровье до максимума

Re-Volt

В каталоге /cars зайдите в каталог понравившейся вам машины. Откройте файл Parameters.txt и измените значение параметра TopSpeed (макс. скорость) на нужный вам. Здесь же можете изменить такие параметры, как ускорение, размеры колес и др.

Коды вводятся в экране Name Wheel. Можете набрать код, вернуться к Name Wheel и набрать нужное имя, чит останется.
carnival – все машины
sadist – правый Shift – выбор оружия во время игры
tracker – все треки
changeling – смена машины во время Mid-Race
makeitgood – активизирует встроенные редакторы
tvtime – включает камеры на F5 и F6
drinkme – маленькие машины
urco – можно выбрать НЛО (UFO)

Slave Zero

Во время игры нажмите T и вводите:
/goodies – усовершенствование оружия
/i win – выиграть миссию
/big ass – выход из игры
/onass – бросает игрока назад
/ouch – повреждает игрока
/3prong – тени Вкл/Выкл
/mission X – переход в миссию X. Например, /mission MULTI_4_CORNERS

Названия миссий:
CREDITS
M00_INTRO
M00_STARTUP
M01_A
M01_B
M02_A
M02_B
M03_A
M03_B
M03_C
M04_A
M04_B
M05_A
M05_B
M06_A
M07_A
M07_B
M07_C
M08_A
M08_B
M08_C
M09_A
M09_B
M09_C
M11_A
M11_B
M11_C
M12_A
M12_B
M12_C
M13_A
M13_B
M13_C
M14_A
M14_B
M14_C
M15_A
M15_B
M15_C
MULTI_4_CORNERS
MULTI_ARENA
MULTI_BOXOFUN
MULTI_COMPLEX
MULTI_DELTA_FAB
MULTI_GRUDGEMATCH
MULTI_HOUSEOFCHAN
MULTI_JUNCTION
MULTI_SLAYERTON
MULTI_STREETS
MULTI_THE_TOWER
MULTI_TUNNELS

Star Trek TNG: A Final Unity

В тактическом экране напишите make it so. Появится список опций. Нажмите клавишу для активации соответствующей функции:
T – 999 фотонных торпед
F – починить все повреждения
C – невидимость
I – полный импульс
W – переход к прыжковой скорости

Tarzan

Вводите коды во время игры:
stlevel – пропустить уровень
ststage – выбрать уровень
stanimals – убивает всех враждебных животных
stsave – сохраняет игру
stload – загружает игру
sttarzan – превратиться в Тарзана
stjane – превратиться в Джейн
stcolour – яркие цвета

Wheel of Time

Нажмите ~ и пишите код в консоли:
god – режим бога
allammo – все оружие и патроны
ghost – ходить сквозь стены
fly – режим полета
walk – режим ходьбы

Wet Attack

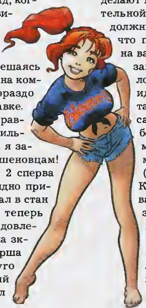
В тактическом экране:
jackpot – миллион долларов
makeitfaster – игра идет быстрее
likearabbit – часы тикают в 60 раз быстрее

В 3D экране:
armageddon – уничтожить все вражеские корабли
bomberman – уничтожать корабли противника одним ударом
peace – отключение атак пиратов
diffuse – ваш корабль неуязвим
freeze – останавливает вражеские корабли

Это волшебное слово Bleem!

Константин Подстрешный

Отстегнем и отложим в сторонку ложную гордость. Откроем позорные страницы истории компьютерных игр. Пять лет назад, когда PlayStation становилась на свои глиняные ноги, фанаты PC, стиснув зубы, играли в WarCraft 2, утешаясь тем, что хоть эта игра на компьютере выглядит гораздо лучше, чем на приставке. Да, как ни печальна правда, приставки были сильнее компьютеров. Как я завидовал плейстейшеновцам! А когда Tomb Raider 2 сперва вышел для PSX... стыдно признаться, чуть не сбежал в стан приставочников. Но теперь мое чувство мести удовлетворено – я смотрю на экран монитора где, шурша лапками, бегает Spyro the Dragon, который никогда не выходил для PC.



Как это получилось?

Нет, я не смог подключить к PlayStation монитор вместо телевизора, я не покупал PSX и вообще, диски для Соньки мне одолжил на время друг – художник по профессии и приставочник по жизни. Хотя он их теперь вряд ли снова когда-нибудь увидит. Все гораздо проще: появилась новая версия PlayStation-эмулятора – Bleem!

Примерно полтора года назад, с неизбежным ростом мощности PC, сэнсеи-эмуляторщики, уже покорившие Nintendo и Sega, начали поглядывать в сторону PlayStation. Sony, естественно, пришлось не по вкусу пристальное внимание. Еще год назад компания очень болезненно реагировала на появление каждого нового эмулятора, раздавала иски направо и налево, устраивала полугодовые судебные разбирательства. Интересно, как бы отреагировала Sony, если бы Panasonic заявил: "А ну прекратите продавать магнитофоны, в них слушают наши кассеты!"

Но, похоже, сейчас, в преддверии PlayStation 2, Sony просто махнула рукой на эмуляторы вообще и на Bleem! в частности. Волшебная прога продается на CD (хотя и умещается на дискете) и стоит $39. Все, что от вас потребуется после установки Bleem! – это вставить в CD-rom приставочный диск, настроить раскладку клавиатуры и запустить игру. Возможность записи без всяких там memory card и поддержка ускорителей трехмерной графики делают Bleem! чертовски привлекательной. Однако, покупая ее, вы должны сразу отдать себе отчет, что половина приставочных игр на вашем компьютере вообще не запустится. А половина от половины загрузившихся будет идти с глюками, и только оставшиеся 25% игр (в основном самых хитовых) запустятся без проблем. Со списком совместимых игр можно ознакомиться на сайте эмулятора (http://www.bleem.com). Кроме того, системные требования, которые предъявляет эмулятор для запуска игр, весьма высоки. Например, вы не сможете поиграть в Resident Evil 3 с ускорителем, если ваш акселератор не выше Voodoo 2 с 12 Mb.

Как и любая популярная программа, Bleem! обросла различными фанатскими дополнениями. Эмуляторщики создали программу-отладчик с не менее шизофреническим названием – *Blini!* (http://blini.psxemu.com). *Или, например*, PSXPlay – утилиту для перевода мувишек с PlayStation в формат AVI.

Конечно, Bleem! не единственный эмулятор, есть, например, Jackal, до него были The PI и PSEmu Pro (разработка его, к сожалению, приостановлена). Но он – наиболее удобный и качественный из всех существующих эмуляторов PlayStation, поэтому мы и решили о нем рассказать.

Звучал его последний смех

А я играюсь в Resident Evil 3 с поддержкой 3Dfx – просто колбасит от отсутствия пикселей. Чудо! Чудо! Телевизоры с разрешением 320 на 200 отдыхают, да здравствуют двадцатидюймовые мониторы с размахом 1024х768. И самое удивительное – почему-то в большинстве игр качество заставок просто отличное.

P.S. Безусловно, мы выложим демо-версию эмулятора на диск, что нам, трудно, что ли? К сожалению, в деме нет звука и поддержки 3Dfx, но, поверьте, играть все равно можно, и еще как.

P.P.S. Знаете, почему приставки никогда не победят компьютеры? Потому что мы умнее.

P.P.P.S. Хотя говорят, что PlayStation 2 будет просто монстром – с 300-мегагерцовым процессором, шиной на 3,2 Гб/с и с DVD-дисками, – который снова поставит PC на колени... поживем – увидим.

Известные скандалы на рынке эмуляторов

Компьютеры атакуют PlayStation

Компания Connectix, прославившаяся выпуском эмуляторов для Macintosh, выпустила PlayStation-эмулятор Connectix Virtual Game Station (цена – $49), и это несмотря на то, что Sony подала против компании соответствующий судебный иск. Однако Roy McDonald, президент Connectix, заявил: "Мы не верим, что мы нарушили какие-либо интеллектуальные права".

Смерть Nintendo 64 зовут UltraHLE?

Около полугода назад двое программистов-энтузиастов (которые благоразумно пожелали остаться анонимными) выпустили в Internet новую версию эмулятора приставки Nintendo 64. Небольшая программа UltraHLE (170 кб) поддерживает графические ускорители на базе 3Dfx и позволяет запускать такие игры как Mario 64 и Zelda: Ocarina of Time. Это оказалось шоком для Nintendo, и компания быстренько подняла скандал. Авторы UltraHLE объявили, что они перестали распространять эмулятор, торжественно пообещав вообще прекратить его разработку. Правда, все, кто хотел, успели переписать UltraHLE.

■ Crosh Bondicoot 2 – никогдо не выходил но PC. Ничего кочество кортинки? Особенно если учесть, что скриншот снят но K6-2 300mhz, 64mb RAM, Voodoo3 2000 16mb.

Родион Романович

... во тьме

История, навеянная словами юноши, переигравшего в компьютерные игры, юноше, почитавшему Борхеса.

Эта странная мысль, пришедшая ко мне в голову, была изумительно отчетлива и реальна, как будто ничего обычнее нее в целом мире и быть не могло. Впрочем, происхождение ее, в противовес форме и направлению, было легко объяснимо – мне не нравился сидевший напротив человек. Мне не нравилось, как он разговаривает с официантом, со своей дамой, как он ест и даже то, как он расплачивался за обед, вызвало во мне смешанное чувство раздражения и беспокойства. Про себя я окрестил его "огром" – не только за неприятную неуклюжесть поведения, но и за внешний вид, а может, именно за внешний его вид, имевший неуловимое сходство с этим большим и тупым существом, получившим свое злое внутреннее наполнение из сказок и так по-разному, но всегда однозначно выглядящим в играх. Из всех огров, обитающих в призрачном заэкранном мире, с человеком за противоположным столиком ассоциировался один из самых известных, для большего сходства не хватало лишь дубины в руке. Мужчина что-то громко выкрикнул, обращаясь, по-видимому, ко мне; слов я не разобрал, очевидно было только то, что в них содержится некий вызов. Его поведение было легко объяснимо - у нас, на Пасо-дель-Молино, люди бывают до крайности горячи, и порой достаточно долго рассматривать незнакомца, чтобы с его стороны последовал грубый вопрос относительно причин столь живого интереса к его персоне. В нашем же случае дело усугублялось еще и содержавшейся в моем взоре неприязнью, которую я даже не старался скрывать (когда люди мне не нравятся, я предпочитаю не удерживать антипатию в себе, но, так как и крайняя агрессивность не является одной из моих черт, я выражаю это не более чем глазами, но многие прекрасно чувствуют значение таких взглядов). Поскольку я в течение всего дня находился в несколько взвинченном состоянии из-за проблем на работе, сущность которых мы здесь затрагивать не будем, и даже опустошенная бутылка чудесного "Бордо" урожая 1967 года не помогла снять напряжение, да и взоры присутствующих уже остановились на мне, то я не счел нужным уклоняться от ссоры. А не уклониться было просто – достаточно лишь еще одного взгляда, теперь уже нарочито наполненного презрением, и "огр" встал из-за своего столика и молча извлек из-за голенища большой, давно не чищеный нож, на лезвии которого отчетливо виднелись многочисленные зазубрины. Вид этого ножа ясно дал мне понять, что его хозяин не окажется серьезным противником – человек, не испытывающий уважения к своему оружию, не сроднился с ним в достаточной мере, а если нож в момент боя не является продолжением руки бойца, если душа его не концентрируется на узкой полоске лезвия, почти не ощутимой грани, отделяющей миг жизни от вечного покоя, значит, в схватке с искусным соперником его шансы перешагнуть эту грань равны девяноста восьми из ста (два же процента остаются на долю случая, роль которого на самом деле гораздо ничтожней, чем это принято думать). Пока мысль эта вырисовывалась во мне, тот человек подошел к моему столику и с издевательской, как ему казалось, вежливостью спросил, не склонен ли я считать, что у нас с ним есть общие темы для разговора. Я сказал, что не склонен, что, как правило, все разговоры я веду с людьми, что я вообще несказанно поражен зрелищем заговорившего орангутанга (на самом деле я произнес – "огра", и лишь язык мой на ходу переправил это название в созвучный, но понятный окружающим эпитет), и, если он знает еще хотя бы десять слов, то мы вместе можем здорово подзаработать на воскресных ярмарках, демонстрируя это невиданное зрелище народу. Сидевшие за соседними столиками и стойкой бара засмеялись, кто в кулак, кто открыто – всегда полезно нарушить в противнике душевное равновесие, и гораздо лучше оскорблений это может сделать одобрение насмешки окружающими. Человек, *рисующийся* перед толпой в щекотливой ситуации, похож на ревнивого актера (да им в этот момент и является), которого уважительное внимание зрителей воодушевляет, а насмешливое – или обращенное на другого актера – раздражает невообразимо. Однако враг мой не смутился, не вскипел злобой, или, по крайней мере, не показал ничего похожего, даже недобрая улыбка, медленно проявившаяся на его лице, не казалась вымученной. Что ж, это показывало, что передо мной, во всяком случае, не дурак, и – тем было интереснее мне, ибо конфликт с глупцом вызывает лишь усталость, тогда как искра ума в противнике, несомненно, духовно обогащает схватку, если вообще можно так выразиться про событие, заканчивающееся нередко смертью, и всегда – кровью.

Дальнейшие разговоры не имели смысла, поскольку я уже уловил *поверхностную матрицу личности*, ее отпечаток в настоящем кратком интервале реальности, и для внутренней подготовки к направленности на победу этого оказалось, как всегда, достаточно. Я встал. Смех и улыбки окружающих угасли. Мы направились к выходу, он впереди, я за ним. Оглядываясь, я успел поймать на себе взгляд *его* женщины, или женщины, сидевшей с ним за одним столом. Взгляд этот был странен, выражая одновременно любопытство, торжество и спокойствие – интересное сочетание, если учесть ситуацию, о направлении ее мыслей оставалось только догадываться.

Никто не последовал за нами – таковы были правила. Секундантом двух поссорившихся кабальеро может быть лишь воля Всевышнего. И я считал, что мне она известна.

Мы шли через необъятную ночь, беспрепятственно проходя сквозь невидимую ткань света неизвестного никому на земле числа звезд, и мысль, слабая, но неотступная, продолжала тихонько стучаться в сознание, словно пробуя на прочность броню мировоззрения, ища, где бы пробиться через щиты материалистических стереотипов. Когда мы пришли на место, я уже все понял. Я огляделся – не унылый и мрачный пустырь, пригодный для литературного описания ночных поединков, но равнина без изъянов земли и границ, вне цивилизации и человечества, бесконечно широкая, как ствол секвойи, измеряемый шагами гусеницы, открылась проснувшемуся внешнему взору; лишь городок огнями выступал из тьмы, больше

похожий на призрачный сонм духов ночи, чем на людское поселение. Он вторично обнажил клинок, звуком давая мне понять, что место его устраивает, и время настало, я же не спешил доставать нож, позволяя дозреть идее, уже охватившей мое сознание. Мы разошлись на двадцать шагов и начали сходиться.

Пройдя два метра, я поднял руку к вечности и остановил время. Все застыло вокруг, и только ветер, как бы в противовес моему творению космоса, продолжал существование, заявляя о себе легкими ударами молекул воздуха, отнимавшими энергию тепла от моего разгоряченного тела, и оставляя ему ясное ощущение собственной неукротимой свободы. Итак, правила были установлены, и противник знал их. Он был огром, не ассоциацией с ним, не аллегорией или метафорой, а именно огром; *его было 35, меня было 8*, но превосходство в количестве не давало ему преимущества в силе, ибо *я был титаном*, и он видел это, и он знал, что, лишь сглупив, я могу оставить ему шансы на бытие. Как существо с более высокой моралью, я вступил в бой первым: молния сорвалась с воздетых над головою моих железных дланей, и, пролетев через все поле, оставляя в материи ночи видимый след и запах озона, ударила в могучее тело моего соперника. Он скорчился на земле, но не издал ни звука, роскошь быть слабым он не мог себе позволить в тот момент, иначе упавшая мораль на время превратила бы его в неподвижную и бестолковую статую, в памятник сломленному духу. Прогнав боль, огр встал, помахал дубиной, и, сделав несколько шагов, уткнулся в беспощадную стену *правил*; до меня ему оставалась примерно половина расстояния; свист дубины, чертящей пространство, стал бессильным доказательством разгоравшейся в нем ярости – *его осталось 23*. Застывший мир исполнился нетерпеливого ожидания. Еще одна молния, и потом... мне хотелось испытать азарт рукопашной схватки, но я знал, что победа моя будет несомненна и скоротечна. Быть уверенным заранее было скучно, поэтому я вновь воззвал к вечности, и время, словно оборвав неведомую узду, сорвалось и полетело вскачь, обрушило плотину и вновь наполнило собой мироздание, а от врага мне навстречу уже летела граната, и бензопила ревела в его руке, и страшный лик был озарен светом сверкнувшей, но ушедшей в никуда молнии – то был след *того мира*, отпечаток моей прежней мысли, невоплотившегося, вовремя остановленного намерения. Огр двинулся мне навстречу, бензопила перебирала зубьями с сумасшедшей скоростью, а гранаты продолжали рвать на клочки землю, превращая ее плоть в поле посевов, развороченное чудовищным плугом, и кипящие водопады Фрай-Бентос показались бы исполненными довременного спокойствия в сравнении с ритмом неостановимого боя. Моим оружием был револьвер с шестью серебряными пулями; это было против правил, но мне так хотелось; упреков совести я не боялся, ибо таким выбором сделал задачу значительно более многотрудной – все шесть серебряных пуль надо было всадить точно в третий глаз зверя, обычным взором невидимый, но сейчас – для меня – отчетливо проступавший в области грудной клетки. Глупо и долго описывать то, как все эти пули оказались в груди огра, но, когда он повалился, и время вернуло свой привычный ход, я вздохнул с облегчением. Розовая заря уже чуть тронула небо, тьма медленно растворялась в накапливающемся свете дня, который глотал звезды и последствия минувшей ночи, и постепенно стало видно, как на ровной земле, среди выгоревшей от солнца травы, спит тело крепкого мужчины, уже не содержащее в себе души. Лишним доказательством последнего факта служила аккуратная резаная рана, начинавшаяся точно по центру грудной клетки и сходившая вниз, к солнечному сплетению. Кровь почти засохла, и первые голодные мухи праздновали предстоящий пир, совершая круги около объекта съедения. Выгравированные на лбу три одинаковых цифры, проступившие сразу после смерти, теперь медленно исчезали, растворяясь в тени небытия. Я взглянул на свой нож – ни следы крови, ни зазубрины не уродовали благородное лезвие. Доступный зрению край солнца провожал меня с места *спасения*, и бежавшая впереди тень успела укоротиться на треть, пока я возвращался в город.

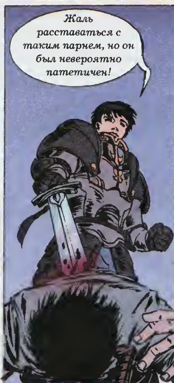
Иоанн встретил меня на окраине. Он держал в руках раскрытый томик Евангелия, на развороте был текст и оттиск рисунка, где изображен унылый всадник на бледном коне. Он спросил, знаю ли я, *что* совершил? Знаю ли я, что завтра должно было состояться сорокалетие Того, и что в шесть часов шесть минут шесть секунд утра шестого июня ...6-го года Тот объявил бы себя, и уже ничто не смогло бы остановить начавшуюся великую и последнюю битву за души людей? Я сказал, что да, знаю, и именно поэтому сделал то, что должен был сделать. Иоанн спросил, а был ли Он осведомлен о моих планах, как знает сейчас о моем поступке, и я ответил, что нет, что это моя инициатива, но я слишком люблю людей, чтобы позволить *спасению* совершиться ценой мук и невероятных страданий. А знаю ли я, что ждет меня, спросил Иоанн? Нет, сказал я, но я надеюсь на Его бесконечное милосердие, на прощение, ибо мной руководили благородные мотивы. Появилась Лилит. Она успела сменить тот наряд, в котором была в салуне, и взор ее выражал неизъяснимую благодарность. Ты уходишь, сказала она, скорее утверждая, чем спрашивая, и назвала меня моим настоящим именем. А как же жена, дети, как люди объяснят твое исчезновение? Тело мое останется там, на месте последнего за две тысячи лет спора, ответил я. А я ухожу искать справедливости. И сказав это, я расправил крылья и начал медленно подниматься навстречу облакам, окрашенным золотом в отражении набиравшего силу рассвета.

P.S. Название произведения предпочтительней понимать как позволительную любому автору издевку над поверхностным восприятием рассказа. Многоточие читатель волен заменить на любое слово, ассоциированное с прочтением рассказа.

P.P.S. Автор также будет счастлив узнать, кого большая литература теряет в его лице; E-mail – navigat@aha.ru.

▲

Первая встреча



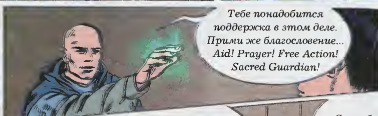
Браво! Это было захватывающее зрелище! Вы положили их за несколько секунд!

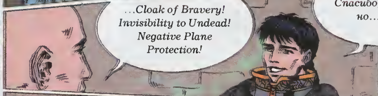
Спасибо. Меня зовут Эрик, я - жрец Ила.

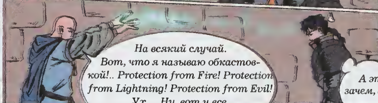
А я - Ил Дрегард! Воин и наемник. Но не припомню, чтобы у меня были жрецы.

Чем же я им помешал? Как бы там ни было, тебе теперь тоже надо их опасаться.

Меня как раз наняли с ними разобраться. Смотри: зто – знак Воровской Гильдии.


Тебе понадобится поддержка в зтом деле. Прими же благословение... Aid! Prayer! Free Action! Sacred Guardian!


...Cloak of Bravery! Invisibility to Undead! Negative Plane Protection!
Спасибо, но...


На всякий случай. Вот, что я называю обкастовкой!.. Protection from Fire! Protection from Lightning! Protection from Evil! Ух... Ну, вот и все.
А это зачем, а?

"Ночью Эрика посетило видение, что Ил попал в подземелье гильдии воров. Ему не повезло, несмотря на всю магическую защиту".

Черт... Кажется, это необычные воры. Ими управляют вампиры!

Рад, что вы смогли прийти к нам, уважаемый. Мы наслышаны о вашем вчерашнем подвиге. Подумать только – в одиночку справиться с целой толпой врагов!
Но позвольте... Это же не...
“На следующее утро в городской ратуше”.

Совсем обнаглела Воровская Гильдия, а это на нее не похоже. В нашем городе всегда было много паствы Ила, Огненного Феникса. Теперь мы просим помощи у вашего Ордена. Тем более что вы уже неплохо поработали.
Но я не...
Не имеет значения. Я и мои братья будем рады вам помочь. А что собственно случилось?
Темные дела творятся здесь. Исчезают люди. Ходят разговоры о черной магии. Мы наняли нескольких приключенцев разобраться в происходящем, но и они пропали. Последним был Ил, воин из Северного Предела.

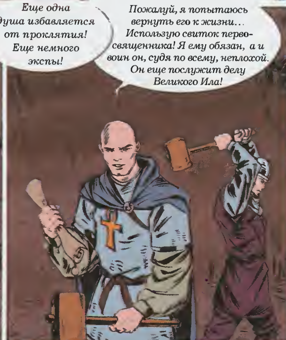
Мне кажется, я догадываюсь, в чем ваша проблема. У вас в городе обосновались вампиры!

Что!!!

“Новость быстро распространилась по городу, и народ взялся за оружие. Неведомое обрело форму, теперь с ним можно было бороться. Толпы горожан и городская стража обыскивали каждый уголок в поисках вампиров”.

Приготовьтесь! Я чувствую, они уже близко!

Вперед, мои верные воины! Сотрите их с лица земли!



Сценарий - Александр Володкович aka Chaos Mage

Цвет - Ли

Графика - Ал

Ваш тип игрока

Да
Нет

Вы считаете насилие в играх вредным?

Вы считаете Terran лучшей расой?

Вы часто бываете в клубах?

Вы когда-нибудь проливали кофе на клавиатуру?

В вашем компьютере больше 64 Mb ОЗУ?

Вы знаете кто такой Иван Долвич?

Вы терпимо относитесь к приставкам?

Вы убивали Drizzt`a Do`Urden`a?

Вы больше трех раз форматировали винчестер?

Вы любите Аниме?

Вы когда-нибудь сгоняли севшую на экран муху курсором?

Автомат Томпсона лучше, чем бумстик?

Подряд?

Need for Speed 3 лучше, чем Need for Speed 1?

Кобольды действительно симпатичны?

У вас мышка Logitech?

Все маленькие пушистые зверьки заслуживают смерти?

Потенциальные PK должны умерщвляться при рождении?

Вы считаете Лару Крофт привлекательной?

Ну, батенька, компьютерные игры для вас - не больше чем развлечение. Бывало, придете домой, сядете вечером рядышком с компьютером. Сыграете миссию в HoMM или побродите в очередном квесте. Еще есть хорошие такие игрушки – Lines и Косынка. А все эти аркадные переживания - не для вас. Конечно, вы можете погонять монстров в Кваке или пехоту в RTS`ке. Но это не приносит вам радости.

Вы когда-нибудь задумывались над проблемой жизни и смерти? Нет? А над проблемой вырубки лесов в Новой Зеландии? Тоже нет? Зато вы передавили всех педестрианов в Carmageddon`e, расстреляли из обреза всех обывателей в Blood и утопили всех пучеглазых Норнов. После вас города в Fallout напоминают картину "Апофеоз Войны", а ученые, бедные наивные ученые из Half-Life так и не дождались спасения. Вы рассматриваете компьютерные игры только как водосток, куда можно выплеснуть накопившуюся за день злобу. Знаете поговорку? Дают - бери, а бьют-...убей, застрели, расчлени, повесь, утопи, зарежь и съешь! Это про вас.

Вы - зерг, прирожденный хищник. Пожираете игры одну за другой и забрасываете диски на полку, часто даже не пройдя до конца! Ни один файл долго не задерживается на винчестере. Жанр, графика и геймплей, в сущности, не имеют для вас значения, главное продолжать этот безумный круговорот. Лишь только Quake гордо занимает место на вашем десктопе. Может быть, стоит продать часть накопившихся дисков? А на вырученные деньги купите себе машину. Ferrari, например.

Йи-и-иха! Компьютерные игры для вас – это все. Искренне огорчаетесь когда, вашего пехотинца наматывает на гусеницу вражеского танка, и не менее искренне радуетесь, когда скилл арчари поднимается на 0.001. Вы прошли кучу компьютерных игр и иногда переигрываете в любимые. Вы собственно и живете-то только ради них

Составил Константин Подстрешный

Почта

Jingle Bells, Jingle Bells,
Jingle all the way,
Oh what fun it is to ride
In a one horse open sleigh!

Что в вольном переводе звучит как:

В лесу родилась елочка,
В лесу она росла
Зимой и летом стройная,
Зеленая была.

Чувствуете, к чему я клоню? И это даже не я клоню – это век постепенно клонится в сторону завершения. В связи с этим объявляется глобальное празднование, ликование, взрывы петард, бутылок шампанского, патронов, соседских окон, близлежащих домов (упс... – этого я не говорила), а также поджоги свечек, фонариков, бенгальских огней и самих елочек до кучи.

Подарки, подарки... Как я люблю получать подарки! И ведь присылаете регулярно, незаменимые мои. Вот давеча пакетик кофе в письмо засунули и приписку сделали: "рюмки в конверт не влезают". Надо же, шутка почти годовалой давности, а актуальности до сих пор не потеряла. Спасибо за кофе, рюмки ждем посылкой. Еще сюрприз: недавно один из читателей пообещал на Новый год каждому (!) "члену" редколлегии Нави подарить по тортику. Не знаю, как остальные "члены", а я буду весьма рада – обожаю сладости! Ну что ж, надо и мне вам подарок сделать. Готовы? Слушайте. Каждому, кто пришлет новогодние поздравления в адрес Нави и вложит в письмо конверт с обратным адресом, я клятвенно обещаюсь ответить. Правда, если писем окажется чересчур много, то отвечать я буду в течение года, поэтому предупреждаю заранее: не удивляйтесь, ежели в середине июля вам придет письмо, где моим размашистым почерком будет написано: "И тебя с Новым годом, дорогой мой Вася Пупкин!"

Ну а теперь лирическое отступление можно считать законченным, и мы плавно переходим к делам насущным – вашим письмам.

Здрассте вам!!!

В последних номерах прослеживалась хорошая тенденция к "запрятыванию" PC only and forever. IMHO, это правильно! Я тут не очень давно просматривал давнишние номера НАВИ, и заметил, что одну идею вы както "замяли". А именно: Где фотки народных героев? Хотя бы в одном номере уделите под них один лист. Мелкая фотка, а под ней какой-нить комментарий. IMHO было бы здорово...

В последнем номере вы напечатали "Типы игроков AD&D". Довольно весёлая вещь, мне понравилось. Но друзья мои обижаются: дескать нельзя же так опускать RPGшников. Честно говоря, под конец, и моё веселье чуть-чуть омрачилось: я причисляю себя к славной категории "Чайник", но Красную Шапочку я не переношу! Толкиен only and forever!!! :)

На протяжении уже двух выпусков вы хвастаетесь, что Жанна больше не Гришина, а Давыдова. На том же основании вы посмеялись над одним чел`ом (Дмитрий), который вместе со своим письмом прислал конверт с обратным адресом и местом для подписи. Но ведь в перечислении редакторов чёрным по розовому написано: Главный почтальон: Жанна Гришина. Вы уж определитесь как-нибудь :)

Вот собссено и всё. Ещё только одно пожелание: не надо сдерживать рост Z-zone.

Ivanov Igor aka Novice
marina-mpu@mtu-net.ru

Фотки, фотки... Дались вам эти фотки. Вам что, моего слова недостаточно, что все мужчины редакции выглядят как помесь Ди Каприо и Алена Делона в молодости, ну а женщины, в лице меня, вообще способны с полпинка очаровать любое существо, относящее себя к мужскому полу. И вообще, фотки – это банально. По-моему, то, что вы сможете наблюдать в ближайших номерах, гораздо интереснее.

Типология игроков вызвала довольно бурную реакцию читательских масс. Всколыхнула, так сказать. Ну что ж, чем больше подобных статей, тем интереснее, не правда ли? Ну а с Красной Шапочкой ты не торопись – возможно, пока просто не дорос, и с возрастом к тебе придет понимание, мудрость и любовь к Красным Шапочкам.

Ну а с моей фамилией. Знаю, обла... ошиблись немного в прошлом номере. Но ваша, дорогие мои, проницательность не позволила восторжествовать этому вопиющему безобразию – в редакцию пришло столько гневных писем, что Жанна моментально была исправлена на Давыдову на веки вечные без права обратного переименования.

Нет уж, большая Zz это хорошо, но надо и меру знать, иначе, дай ей волю, она под себя все подомнет. Будем соблюдать прежние пропорции, исходя из ваших пожеланий и здравого смысла.

Ну а теперь немного вернемся – к первому абзацу письма Игоря. Оказывается, идея с запрятыванием печати нравится далеко не всем.

Не хватает печати в нижнем правом углу. Искать было интересно пока не нашел. Все. Надоело. Все мелочно и неудобно. Как было

раньше? Своеобразный знак качества. А вы его упрятали, вроде как от стыда подальше, будто это надпись Made in China. Это ваша и наша гордость, вроде как "Ламерам вход воспрещен! По крайней мере нежелателен"

Михаил aka Fulton

Так всегда и бывает: как только что-то разгадаешь, оно теряет всякую привлекательность. Квестерам это особенно хорошо известно. Только, имхо, из-за подобных маленьких шалостей Нави ничего не теряет – все и так знают, что только PC и навсегда. А кто не знает – догадается. Даже странно, что у кого-то подобные развлечения оскомину вызывают.

Приветствую, любимый мой Нави! (тут стоят всякие там эпитеты и сравнения по поводу Вашей крутости и классности)!!!

У меня недавно появилась интересная идея. Изложим ее кратко: Можно запросто избежать затрат на печать журнала, если сделать его Интернет-версию. Разумеется платную (по типу многих платных сайтов). Конечно, здесь есть некоторые недостатки. Скажем, есть риск взлома этого самого сайта, но решение есть, хотя не очень простое: сделать хорошую защиту. А это с вашим персоналом не трудно. Второй минус – плата за Интернет место. Но все же это, наверное, меньше, нежели затраты на печатные издания (печать, доставка, посредники и т.п.). Но тут есть и плюсы: дешевле становится журнал, больше покупателей (точнее подписчиков), меньше платить надо. Можно также проверить эту идею, создав голосование по этому поводу. Если большинство поддержит идею, можно включать, а если нет – се ля ви, как говорят французы. А можно и в журнале напечатать какую-нибудь статью по этому предложению, и по отзывам определиться. Может быть я не оригинален, но вообще-то Интернет-журналов мало.

Vadim Istratov
haven_v@aha.ru

А знаешь, почему интернет-журналов мало? Потому что дело это не только муторное, но и дорогое для пользователей. Гораздо дороже, чем те деньги, которые ты за Нави сейчас платишь. Считай сам: плата за посещение сайта, плюс плата за пользование Интернетом. Сколько у тебя обычно времени уходит на то, чтобы не спеша полистать Навигатор? У некоторых до двух недель в свободное время. А потом еще неделю на перечитывание особо понравившегося. А сколько это будет в пересчете на провайдерские баксочасы? Во-во. К тому же резко ограничивается зона охвата аудитории. Да, интернет-журнал чаще обновляется, дает больше информации, но читателям без сетки он нужен, как Ларе Крофт дополнительные груди. Да и на природе его не почитаешь без ноутбука и сотовой связи. А это тоже расходы не для слабонервных. Так что не знаю как вам, а мне эта идея абсолютно не близка. Впрочем, мнение есть, осталось по нему высказаться.

Воззвание к светлым головам и умелым рукам Бука-цев в рамках лотереи посвященной борьбе коммунизма над инопланетянами.

Помню полтора года назад забрали меня в нашу доблестную Российскую армию... Страшное время было. Ну так вот, ближе к делу. Уходил – все фанатели от QUAK-ов, нереальных Unreal-ов. И что же я вижу через полтора года придя в заслужанный отпуск? Unreal & Quake, везде эти двое. Крутые конечно игрушки, спору нет. Ну а нашим, российским игродельцам, слабО придумать что нибудь такое, чтобы весь мир обалдел? По моему даже думать тут нечего! Откройте любую книгу сказок. Только ни какую-нибудь иностранщину типа братьев Гримм, или какого нибудь Шарля Перо. Просто русские сказки. Например "Руслан и Людмила" или "Сказка о мертвой царевне и семи богатырях". Наши, русские сказки как раз ждали нынешнего технического прогресса. Они ждали того момента когда техника будет почти на грани фантастики (ну прямо как сейчас). Хватайте момент, пока ваши заморские коллеги у вас из под носа не увели. А то ведь они такие: хоп, через пару лет выходит игра типа: "Русский Дух: Смерть Кащея". А изготовителем будет какая нибудь импортная нечисть.

И еще. Раз уж вы, дорогие БУКА-вцы, развили тему анекдотов, то не забудте будущего покорителя умов молодежи, героя малышей всей России, грозу Учителей всего мира, Кошмарный сон Родителей – Вовочку! Вы посмотрите на заморских дебилов Beavis & Butt-Head-а! Сами они краны и шутки у них крановские. Но все равно весь мир тащится, "Это типа круто круто, прикольсь баклан, пельмень-круто". А наш Вовка намного умнее, остроумнее и приятнее на вид (я его не видел, но по анекдотам можно судить). А приколы у Вовочки куда круче, чем у этих двоих. Он завоюет популярность. Опять же говорю, завоюет только в том случае, если все будет сделано красиво и со вкусом.

И мы с гордостью будем загружать у себя дома этот мировой мега-хит, и видеть ни какой нибудь там Activision или Blizzard, а наш родной логотип -= Б У К А =-. Вот это я считаю будет действительно круто!

P.S. 2000 г. 29 июня. Возвращение домой! Дембель! Включаю телевизор, а там идет мультфильм по игре: "Вовочка – гроза двора". Открываю свеженький номер горячо любимого "Нави". И что я там вижу: "Ну что, блин, отцы? Неужто мы дождались? Наконец-то демка игры "Русский Дух: Смерть кащея" от Буки в наших цепких лапах...

John =ZT= и Компания

Ну, начнем с того, что и Руслан, и Мертвая царевна со своим гаремом – все они являются персонажами авторскими, а никак не русскими народными. Но даже не в этом дело, а в том, что отечественные игры довольно часто эксплуатируют российскую тематику. Вспомним: "Князь", "Сказки на бересте", готовящийся "Всеслав-Чародей" – и это далеко не полный перечень. Много ли геймерского народу можно всерьез назвать русофилами? Мне почему-то кажется, что большинство предпочтет персонажей Толкиена или каких-нибудь Зергов и Строггов, а не Иванушек-Аленушек. Вот и получается, что многие наши разработчики вместо того, чтобы создавать крутые и модные темы, цепляются за менталитет, как за последнюю соломинку. Неужели кроме фольклора нам и предложить нечего? Вряд ли игры по нашим народным героям будут интересны на Западе. Ведь и Петька с ВИЧем, и Братья Пилоты стали любимыми только у нас, а что за пределами СНГ они известны лишь нашим эмигрантам. Впрочем, у John'а есть одна крайне здравая идея: сюжет, конечно, важная штука, но все в конечном итоге будет зависеть от качества игр.

Здравствуйте "Нави" в целом и Жанна в частности!

Насторожила меня аналитическая статья Владимира Пав-

ловского "...Игры в которых мы есть". Выходит, что компьютерные игры созданы для людей с различными комплексами. Т.е. РПГ для таких серепьких мышек, которые тихонько так бредут по жизни, ничем не выделяясь, никого не волнуя. Стратегии – это для "тварей дрожащих", которые хотят стать "право имеющими" и т.д. Корче, каждый, кто в этой жизни в какой-то сфере полный ноль, в компьютерной игре утешает свое самолюбие. С этим нельзя согласится! Лично я считаю, что игры затягивают тех людей, у которых есть фантазия, и чем ее больше, тем более сложные жанры требуются (это я об РПГ;)). Игра – это просто книга XXI века. Кто-нибудь считает себя неудачником только потому, что ему нравится "Властелин колец"? То-то. Почему же тогда фанат BG должен считать себя немного неполноценным? А вообще, хотите узнать мое мнение, почему садиться за компьютер для игр после достижения 16-17 летнего возраста считается несколько стыдливым? Рассмотрим пример. У бородатого дяди спрашивают: "Что Вы сейчас смотрели?" А он отвечает: "А, мультик!" Какова будет реакция? Правильно, пренебрежение. А если он ответит: "Анимационный фильм!", все подумают: "Ого, крутой мужик – а-ни-ма-ци-онный фильм смотрел!" Понимаете, к чему я? Все дело в названии! Вот, придумают какое-нибудь заумное название для некоторых особо продвинутых категорий игр, и все – играй без стыда хоть до пенсии!

Николай Лукьянов aka Prain
El Cuchillo
el_cuchillo@chat.ru

Сейчас буду защищать коллегу :). На самом деле, Владимир абсолютно прав – игры дают нам возможность попробовать себя в любой роли, будь то пленный раб-орк или Господь Бог. И каждый человек, выбирая свои игровые предпочтения, действует по наитию, подсознательно. Разве можем мы объяснить, почему нам нравится именно этот жанр, а все остальное кажется скучным? И если подумать, так ли уж не прав Владимир? Нет, мы совершенно не являемся в обязательном порядке защуганными клиентами психиатрических клиник. Просто человек обычно выбирает или то, что ему близко и знакомо, или кардинально иное, чтобы попробовать "другую жизнь". И в играх так же – симпатия к отдельному жанру часто обусловлена нашими жизненными установками. Иногда по человеку сразу видно, какие игры он предпочитает: этот – прирожденный ролевик, а этот будто родился с шотганом в руке.

Для большинства людей утеря игрового интереса связана вовсе не с названием. Я знаю немало людей более чем среднего возраста, которые до сих пор с удовольствием смотрят мультики и играют в компьютерные игры. Но большинство, становясь старше, теряет волшебное ощущение юности и вседозволенности, времени становится меньше – дела, работа, семья. И вот уже бывший геймер заплывает жиром, не помещается за компьютером, его пальцы не могут обхватить джойстик. И все, что остается этому несчастному, это наблюдать за тем, как его сынишка мочит фрагов по сети, а по ночам заливать скупыми мужскими слезами коврик для крыски.

Так вот, желаю вам всем никогда не повзрослеть настолько! И это самое искреннее пожелание в наступающем году и предстоящем тысячелетии. А еще желаю всем новых хороших игр, мощных компьютеров и уйму свободного времени и денег на всевозможные развлечения...

We wish you a Merry Christmas,
We wish you a Merry Christmas,
We wish you a Merry Christmas,
And a Happy New Year!

Что в свободном переводе звучит как:

Трусишка зайка серенький
Под елочкой скакал,
И к нам на новогодний стол
Под соусом попал...

Без комментариев

Если вам еще не надоели падающие как снег на голову все новые и новые стратегии последних лет, то поклон вам за ваш фанатизм. Лично я уже просто не могу на них смотреть. Да и как можно серьезно относиться к игре, которая лишь в мелочах отличается от кучи подобных, сваленных в углу. Опять эти однояйцовые, похожие как родные братья, войска состоящие из "клонированных" солдат. И каждый из них готов без лишних разговоров кинуться под гусеницы танка. Да и не удивительно, ведь они абсолютно безмозглые. Пока враг в них не стрельнет, они его и не заметят...

В результате открытия нового источника энергии, Россия смогла занять ведущее место в мире. Вы же являетесь главой отдела ПНиПН (предотвращения непредвиденных и предвиденных неприятностей). И вот в решении одной из самых серьезной проблемы и заключается цель игры. Рассказывать больше я просто не имею права, чтобы не раскрыть карты раньше времени. Но о том, как же это все будет выглядеть, я все же могу немного рассказать. Как я уже писал выше, есть тенденция к максимальной независимости окружающего мира и имитации действующей структуры общества...

Естественно, что результатами имитация жизни будет нелинейность развития сюжета, хотя в него и будет вводиться ключевые события, необходимые для удержания развития событий в рамках задуманного.

Итак, подведем итоги. Проект находится на самой ранней стадии разработки, поэтому судить о конечном продукте пока еще слишком рано. Разработчики стараются внести в игровой процесс специфическую особенность таких игровых жанров как RPG, стратегия, квест, которая, по их мнению, будет необходима для создания требуемой атмосферы в игре. Вопрос о графическом воплощении остается открытым, но предпочтение отдается наиболее перспективным.

Вот практически и все, что разработчики готовы представить на суд игровой общественности. В споре, о цели написания этой статьи, было решено, что кроме того, что мы подобным образом мы хотели бы дать о себе знать, но и привлечь единомышленников. Да и простой геймер может внести свой вклад написав нам ddmd@mail.sochi.ru или ddmd2@mail.ru о том что бы хотели увидеть, и вполне возможно, что ваши желания воплотятся. Мы не ставим, пока, себе целью поиск паблишера. Во первых, это может сильно ограничить "полет мысли", а во вторых, мы не настолько разбираемся во всех тонкостях игрового мира, чтобы доверить судьбу проекта в "незнакомые руки". Но, возможно, со временем ситуация изменится.

И, будем надеяться, что проект не утонет в будничных проблемах.

Когда я читаю ваш журнал у меня в доме гаснет свет, я пробовал читать у друзей но и у них гаснет... Признайтесь вы договорились с электростанцией?

Алан Барковский

Выложите пожалуйста на диск Photoshop 5.0...

Сергей Витальев

Читатель – читателю

HI ALL! Меня зовут Илья, 15 лет. Я являюсь фанатом жанра FPS (3d action). Очень хотелось бы с кем-нибудь переписыватся по этому поводу. Отвечу всем без исключений. Прошел много игрушек на эту тему. Адрес моей почты: slava ku@chat.ru

Я, jedi OLG или просто Олег, призываю всех джедаев и пилотов "STAR WARS" объединится в Русский фан-клуб. Я утверждаю, что в России мало истинных ценителей Джорджа Лукаса. Докажите мне обратное? А может кто-то знает адрес такого клуба? Пишите на LukeOlg@yahoo.com Да пребудет с Вами Великая Сила!

Привет я Алексей, мне 16лет. Кто хочет переписываться, пишите по адресу: (желательно) 626440 Тюменская обл. г. Нижневартовск ул. Дружбы Народов д. 8 кв.7. Или. zhukov@nptus.ru Алексею. Жду писем. Ответ гарантирую.

Мне 19 лет. Ищу энтузиастов, чтобы вместе сделать игру. Максим <maximus7@mail.lv>

Всем фанатам полетов в Microsoft Flight Simulator! Пишите по адресу ckirill@hotmail.com. Буду очень рад. Зовут – Кирилл (можно Кир). Мне 25 лет, летаю 1 год, кроме MSFS люблю Rainbow Six, Mechwarrior и красивых женщин (не поймите меня правильно :), я люблю и просто любоваться ими). Ник в аське – AR45K, любимый самолет – Learjet 45LJ, но с нормальной панелью инструментов, база – Ezeiza Intl., Buenos-Aires, Argentina (но не Microsoft'овская версия).

Я хотел бы переписываться с фанатами "Звездных войн" и 3D action. Вот список моих любимых игр: Alliens vs Predator, HoMM III, Half-Life, Mechwarrior 3 и т.д. Также есть коды и секреты ко множеству игр. Пишите! Московская обл., Истринский район, г.Дедовск, Керамический поселок, д.26, кв.75. Dare Maul.

Привет всем геймерам и геймершам! Мне 16 лет, меня зовут Леонид. Хочу переписываться со всеми, кому интересны RPG, стратегии, гонки, а также Вавилон 5. Пишите все, отвечу на 100%.117321, Москва, ул. Профсоюзная, д.140, кор.3, кв.124.

Привет всем геймерам и геймершам! Меня зовут Герман, мне 14 лет. Горю желанием с кем-нибудь переписываться! Я занимаюсь боксом, люблю 3D action, симуляторы автогонок и драки. Кто знает коды к игре "Kingpin"? Пишите все, кому не лень, отвечу на все письма. 290013, Украина, г. Львов, ул. Генерала Чупринки, д.15а, кв.3

Я хочу обратиться к людям, далеким от мира сего, к людям, чье воображение в силах раздвинуть пределы этого небосвода, к людям, чьи души не очерствели от крови и металла прикладов, к людям, жаждущим фантастических приключений и не находящим их в нашей серой реальности... ЛЮ-УДИ-И!!! Отзовитесь, напишите мне, дайте знать, что живут еще на этом свете те, кто ценит, любит и с ума сходит от творений Square, от FF7, FF8 (ну и что, что квеста не ахти, зато какое исполнение) и вообще от RPG на Playstation! Калякайте: 677014, г.Якутск, ул. Можайского, 17/5, кв.49, Диджу.

Привет всем! Меня зовут Роман. Я хочу переписываться с любителями Fallout 2, Caesar 3, HoMM 3, а особенно "Князь: Легенды лесной страны". Знаю коды к некоторым играм. Кто может, помогите с секретами и кодами к игре "Князь". 123222, г.Москва, Ангелов пер., д.9, кв.21. Роман.

Всем здрасти! Мне 15 лет, зовут Антоном. Очень хочу переписываться с кем-нибудь. В гамах особо ничего не смыслю, зато с Интернетом, с HTML в ладах. Пишите все, кому не лень! e-mail: e x s p e r . c h a t @ h o m e . r u , exsper@mail.ru. Проживаю в СпБ, ул.Бассейная, д.13, кв.48. Индекс:196247.

Ваша бесценная орфография сохранена :) .

С новогодним приветом,

Жанна Давыдова

jgran@softhome.net

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Владимир Рыжков

Редактор раздела Strategy
Олег Полянский aka Doctor

Редактор раздела RPG/Adventure
Александр Затолокин

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Ведущий раздела Hardware
Дмитрий Горяйнов

Представитель в США
Дмитрий Герцев aka Spellbound

Главный почтальон
Жанна Давыдова

Special Projects Division
Андрей Шаповалов

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka]A[.Alrick

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Чтение нечитабельной E-mail:
Программа Mail Reader АО "Агама"
http://russia.agama.com/mailreader

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P.
(***http://www.aha.ru***)
Internet Service Provider ILM
(***http://www.ilm.net***)

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. При перепечатке любых материалов ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 967-2568, 913-7647
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК издательства "Московская Правда" Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 32.000 экз. заказ 5513

Цена договорная.